平成7年3月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第10巻第4号通巻138号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

March 15.1995 No.138

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



特別付録 '95AOU最強ゲームはどれだ!?

新作画面写真入手!!
餓狼伝説3
ヴァンパイアハンター
アウトフォクシーズ
水滸演武

未来に先制攻撃!
ニューゲームワールド
ツインビーヤッホー
X-MEN
バーチャファイター2
ギャラクシーファイト

先人たちの声を聞け!
アタックワールド
真サムライスピリッツ
鉄拳
サイバーコマンド
ぷよぷよ通
セガラリー・チャンピオンシップ
アイドル雀士スーチーパイII
パズルボブル
ダライアス外伝
エースドライバー
GREAT 1000 MILES RALLY

ニューゲームジャンクル
ジャッキーチェン クンフーマスター
サッカースーパースターズ
麻雀 同級生

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳2
コミック 第12回

1995
3.15
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen


飛び交う銃弾、
迫りくる炎！
凶悪な核テロ計画を阻止する為、
スペシャル・フォースが立ち上がる!!
に 耐 え ら れ る か。
RACTION
TM
URNS-
ションリターンズ
TO CONTINUE
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
あのエレベーターアクションが
パワーアップして帰って来る!
舞台は近未来。多発する核テロリズムに対処すべく
対テロ特捜チームが結成された。
指令は、テロリストが占拠する高層ビル、空港、
地下街などに侵入し、仕掛けられた爆弾を処理し、
速やかに脱出をはかること。
爆発まで残された時間はあとわずか。
GO AHEAD!
ゲームのポイント
●構成は全6ラウンド。全ての赤いドアの部屋に入り、ビルから脱出すればラウンドクリア。●青いドアに入るとゲームを有利に展開するための数種類のアイテム取得が可能。これらのアイテムは、置物の破壊や敵を倒すことでも出現。●敵の玉に当たると1ダメージ。ライフが0になるとストックが1つ減り、ストックが0でゲームオーバー。アイテムによりライフ回復が可能。●ボタン同時押しで、サブウエポンが使用可能。状況に応じて使い分けることで楽しさ倍増!
2P同時プレイ可能・コンティニュー/途中参加OK
TO CONTINUE
君はこの衝撃
ELEVATO
-RETU
エレベーターアク
株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1995



THE 100MEGA SHOCK!
勇気を出してクイズに挑戦!!
対戦可能!!
「ノルマクイズ」「連打クイズ」「間違い捜しクイズ」「スロットクイズ」等の
従来のクイズ形式に加え、今回新たに「格闘クイズ」を加えました。
ストーリーモードでは、これらのクイズを解いてさらわれたユリを救いだし、対戦
モードでは、クイズゲーム初の対戦プレイを楽しむことができます。
好評発売中!!
新発売
クイズキングオブファイターズ
TM
対戦可能
©SNK 1993.1994 ©SAURUS 1995



Q やましいことが表面化したときに、世間のひとから指される指は？
A親指 B お姉さん指 C人差し指 D うしろゆび
Q 戦う時は交え、やめるときは収めるやりは似ている昔の武器は？
A盾 B弓 C矛 D なぎなた
天草四郎 VS リョウ
ノルマクイズ
格闘クイズ
スロットクイズ

伝説は再び動き始めた…

餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY

あの「餓狼伝説シリーズ」がさらなる進化を遂げて戻ってきた！
今年の目玉、間違いなし！

担当：MOMO

超強力格闘第4弾

喜べー全国のゲーマー諸君！ついに、あの「餓狼伝説シリーズ」が1年以上の沈黙を破り、再び動き始めるのだ！

その名は「餓狼伝説3」！あの男たちが、新たな運命を背負い、終わりなき闘いの渦の中に跳び込んでいく…。

あの男たちが帰ってきた！

さて、前置きはこのぐらいにしておいて、気になるゲームシステムをほんの少しだが、ほじくり返してみよう。

まずは、みんなが一番気にしていると思うキャラクターだが、現段階ではテリー、アンディ、ジョー・東の3人が出演する、ということしか知らされていないのだ。このほかに7人のキャラクターがいるようなのだが(計10人)、はたしてどんな闘士が出てくるのだろうか？

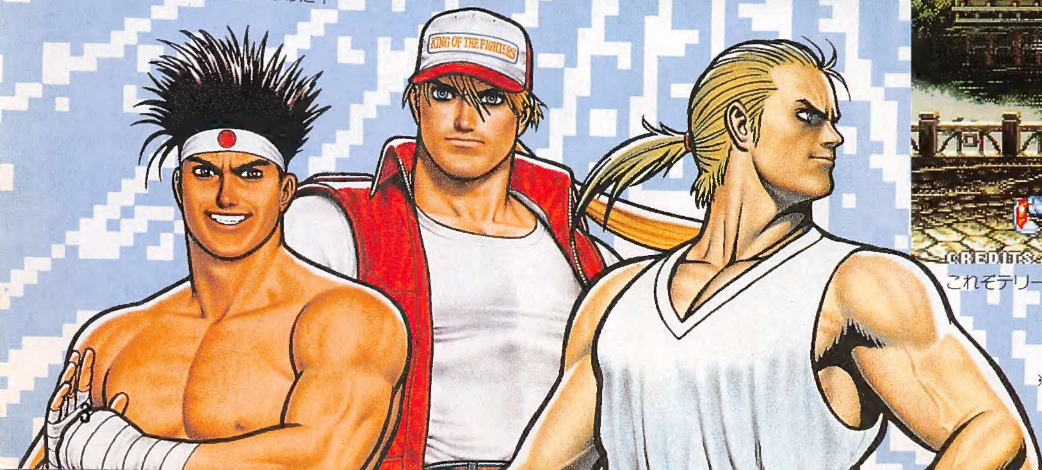
前作（餓狼伝説SP）に出てきたギースやダックなどは出てくるのか？いや、それ以上に、餓狼シリーズの紅一点、不知火舞やキムなどといった魅力あるキャラクターたちは、どうなってしまうのだろうか？まったくの謎である。



あの対決が、再び見れるのだ！



これぞテリーの宝刀、パワーウェーブ！



※画面は開発中のもので、実際のゲーム画面とは異なります。

ラインが消えて攻撃方法が変化？

システム面では、この写真からではなにも大きな変化は見られないようだ。体力ゲージ以外の「気力ゲージ」のようなものもなく、見た目は餓狼そのものである。

しかし、よく見ると餓狼特有の2ラインバトルではないようなのだ。「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」のような、ごく普通の対戦ゲームのように考えられる。

だが、ここでSNKが普通の対戦格闘を出すわけがなかった。今回はどうも「スウェーライン」なるシステムが組み込まれているようなのだ。

といっても、このシステムも現時点では明らかにされていない。編集部では、「攻撃避け」や「避け攻撃」ではないかと予想している。やはり、謎である。

また、投げ技からの連携技などもできるようになっているらしく、攻撃にさらなる幅が広がりそうだ。

さらに、旧キャラクターたちにも新必殺技が設定されたり、前作までにはなかった前方ダッシュが加わったりと、否が応にもゲームのほうは盛り上がりそうだぞ。

まだ発売日が未定の「餓狼伝説3」。今回はここまでしか載せられないが、ゲーメストではこれからもドンドン情報を載せていきたいと思うので、みんな期待していてくれ！



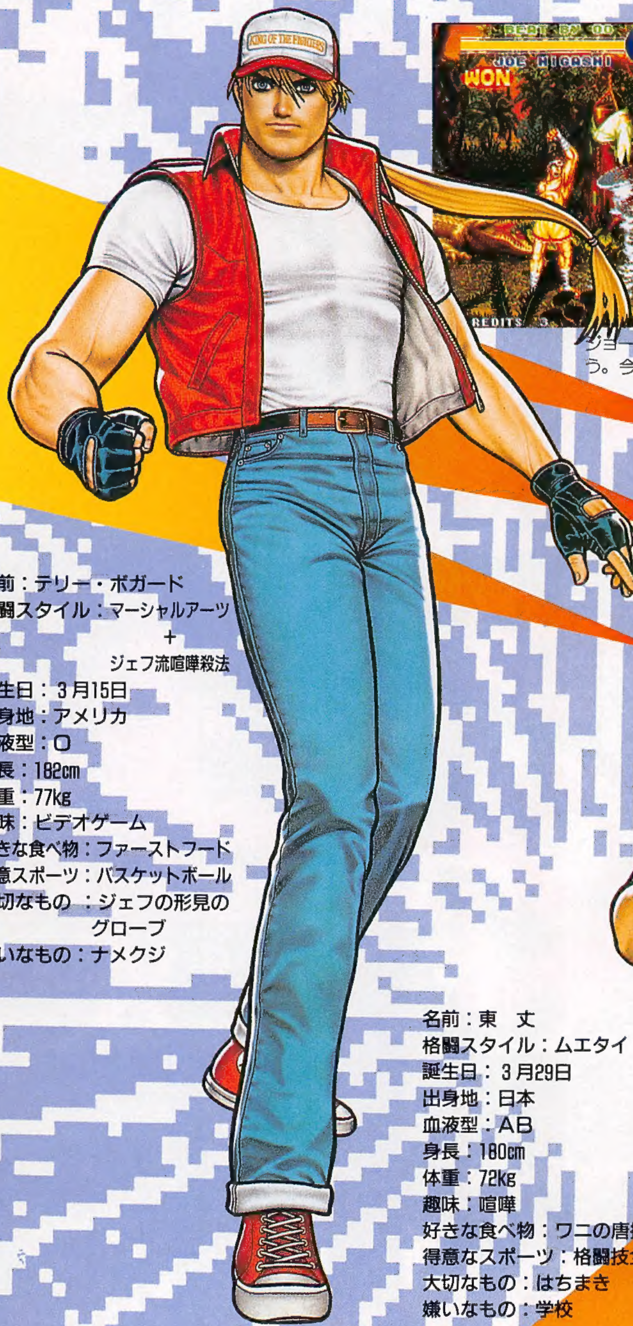
対決前の演出も凝っているのだ。後ろにあるのは、もしやギースの…。



これが、ライン移動に代わる新システム、スウエー攻撃だ！



名前：アンディ・ボガード
格闘スタイル：骨法
誕生日：8月16日
出身地：アメリカ
血液型：A
身長：171cm
体重：69kg
趣味：修業
好きな食べ物：納豆スパゲティ
得意なスポーツ：ショートトラック
大切なもの：修業時代の記念写真（師匠の不知火半蔵と一緒に写っている）
嫌いなもの：犬





ジョーといえば、ハリケーンでしょう。今回も、ちゃんとあるようだ。



新システムの前方ダッシュ！一気に間合いをつめろ！

名前：テリー・ボガード
格闘スタイル：マーシャルアーツ
＋
ジェフ流喧嘩殺法
誕生日：3月15日
出身地：アメリカ
血液型：O
身長：182cm
体重：77kg
趣味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
得意スポーツ：バスケットボール
大切なもの：ジェフの形見のグローブ
嫌いなもの：ナメクジ





名前：東　丈
格闘スタイル：ムエタイ
誕生日：3月29日
出身地：日本
血液型：AB
身長：180cm
体重：72kg
趣味：喧嘩
好きな食べ物：ワニの唐揚げ
得意なスポーツ：格闘技全般
大切なもの：はちまき
嫌いなもの：学校



テリーの合い言葉は当然…「OK！」だぜ！





再び集まりし、ダークストーカーズ

VAMPIRE HUNTER

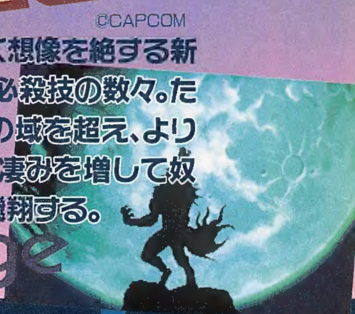
Darkstalkers' Revenge

スクープ!!



担当：松っちゃん

©CAPCOM



間違いなく想像を絶する新キャラ・新必殺技の数々。ただの続編の域を超え、より深く、より凄みを増して奴らは闇に飛翔する。

長い充電期間を経て…

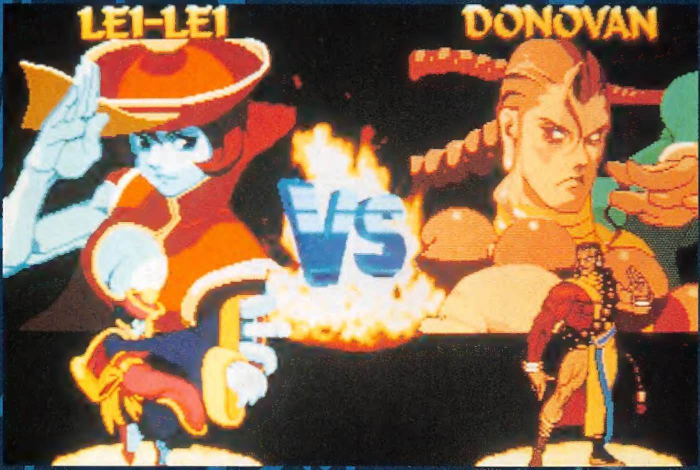
出る、出るといわれていたあのゲームの続編、そうヴァンパイアの続編が遂に我々の目の前に姿を現した。

その名も、「ヴァンパイアハンター」。ハンターという名前から想像される通り、ヴァンパイアハンターという新キャラも登場！

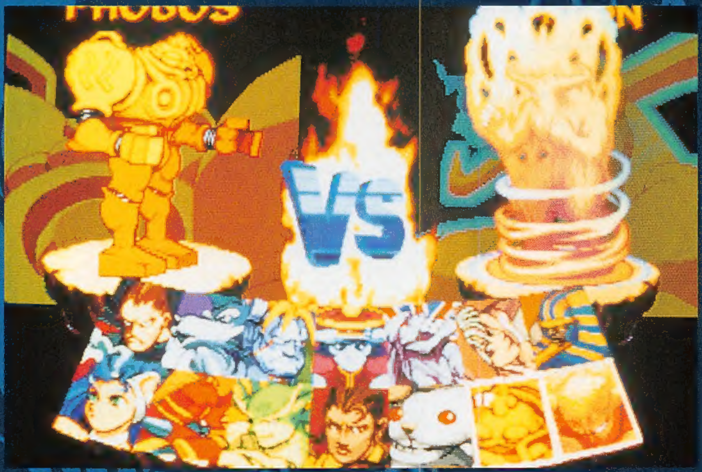
新キャラに加えて、フォボス、パイロンも使えるようになった。期待度大の作品だ。

ヴァンパイアから引き継がれたテクニック

ヴァンパイアのシステムとして連想されるものに、目押しコンボとガードキャンセルがある。ほかにも、空中ガー



左がレイレイ、右がドノヴァンだ。



キャラ選択画面も、このように変わったぞ。



フォボスVSパイロンの夢の対決も実現。



※画面写真および記事の内容は開発中のものです。



小攻撃から、大パンチや大キックにつなぐ目押しコンボは健在だ。

ドなんてものもあるだろう。そんなテクニックは、ハンターでももちろんできるし、もちろん使える。

ヴァンパイアをプレイしてできなかった人は、今からでも遅くないので練習しておこう。

変更されたシステム

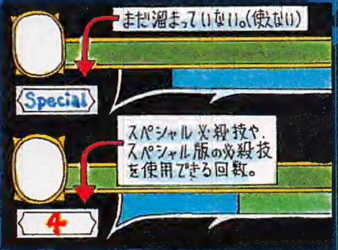
スペシャルゲージについては、大きな変更が施された。

ヴァンパイアでは、ゲージがMAXになっていようがいまいが少しずつ減少したが、ハンターでは一度溜まったゲージが自然に減るといったことはなくなった。

また、ほかのゲームにはないスペシャルゲージのストックができるようになったぞ。これは、スペシャルゲージが満タンになってもどんどんゲージを溜めていくことができ、満タンにした回数分スペシャル必殺技を使うことができるというものだ。このストックした回数は、スペシャルゲージの横に表示される。

前作では、スペシャルゲージが溜まったときに必殺技を出すと必殺技のパワーアップ版を出すことができた(一部スペシャル非対応技もあった)が、ハンターでは普段とは違う特殊な操作をしてから必殺技を出すとパワーアップするようになったのだ。これで、好きなときにスペシャル版の必殺技を出せるぞ。ただし、スペシャル版の必殺技を出すとスペシャルストックが一減るのだ。

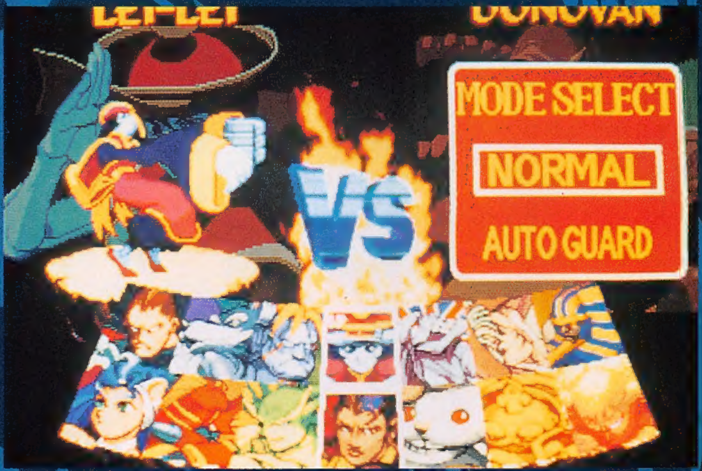
ラウンドが終わっても、このスペシャルストックはクリアされない。1R、2Rとがんばってゲージを溜めれば、3R目にスペシャル必殺技を連続して何回も出せる。



しっかり覚えよう 新しく追加されたシステム

まずは、オートガードから。キャラ選択後の画面でオートガードを選べばオートガードモードになるぞ。相手一人に対して何回という回数制限つきで自動的にガードしてくれる。

オートガードしてくれる回数は、ラウンドスタートから画面の下のほうに表示されるぞ。相手の攻撃をガードできなかったときのみこの回数が減り、うまく相手の攻撃をガードしたときはオートガードの回数は減らない。



2つのモードからセレクトしよう。

また、ボタンを3つ同時押しするだけで小→中→大と自動で目押ししてくれるオートチェーンコンボが使えるぞ。小足→中足→大足などだけではなく、指を器用に使えば小足→中パンチ→大足払いなんていう組み合わせにすることができるのだ。しかし、オートチェーンコンボの攻撃力がチェーンコンボより低くなっているという欠点もある。

ほかの新システムとして、追い打ちがある。これは、ザベルのスカルジャベリンが全キャラについたと思ってもらって構わない。相手を転ばしたら積極的に狙っていこう。

最後に、もう一つ移動起き上がりというシステムも追加された。これは、X-MENの回転起き上がりとまったく同じものだ。詳しい操作法などは、開発中のため未定だ。

さっと流したが、これらがハンターのシステム。起き上がりや着地に必殺技を出すと「REVERSAL」と表示され、ガードキャンセルが成功すると「GUARD REVERSAL」と表示されるのも細かいことだがうれしい変更といえよう。

こんなにゲームができていてもまだまだ開発中とか。街のゲームセンターでプレイできる日が今から待ち遠しい。



※チェーンコンボとは、前作で「目押しコンボ」と呼ばれていたもののことです。

ダーク ハンター ドノヴァン

男は苦悩していた。仏門の尊い教えも、彼を救うことはできなかった。いまわしい「血」は、彼に平穏を与えてはくれない。人と魔族の闇に生まれた、闇の落とし子…それがドノヴァンであった。

ある日、彼は幼い幼女と出会う。少女の名はアニタ。心宿らぬうつろな瞳は、彼女もまた彼と同様、悲劇をくぐり抜けてきた者であることを示していた。

残された時間は少ない。この命尽きる前に、ヤツらを…ダークストーカーズどもを根絶やしにせねばなるまい!



こういう、剣を使った攻撃が多いぞ。



これは、雷の精霊を召喚したときの攻撃。ド派手だ。

キョンシー レイレイ

闇の世界に異変が起こりつつあった…。

ある夜、突然墓場からよみがえった死者の亡霊が、村を襲う。代々「仙術」を伝えるレイレイとリンリン（双子の姉妹）の母親は、自らの命をなげうって悪しき魂を退ける。究極戦術「転生の術」を娘たちに授ける前に…。

2人の娘たちは、母親の魂を闇から解放するため、固く使用を禁じられていた「異形転身の術」を自らにほどこし、闘うことを決意した。母を苦しめる「闇の住人」たちを、すべて倒す…それが母を救う唯一の方法と信じて。

レイレイは、手足から自由にいろんな武器を取りだして攻撃する物騒な女キャラだ。



これは、チェーンを伸ばしてぶら下がる攻撃だ。

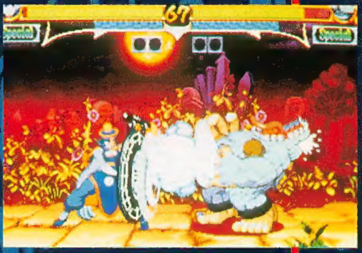
ドノヴァンは、何か力を宿った魔剣を使った攻撃がメインになるようだ。

また、体に巻いているオーブに封じ込めた精霊を自由に召喚することができる。この精霊の力を貸りた攻撃はカッコ良くかつ、強力だ。



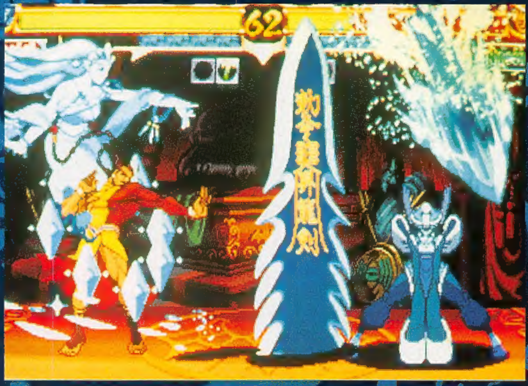
ヴァンパイアでは、オルバスの手足が魚類に変化するように、レイレイが攻撃すれば何かしら武器を取り出す。

また、チェーンのようなものを上空に投げ、どこかにひっかけてからぶら下がって攻撃するといったトリッキーな動きもできるぞ。このキャラがどのように動くのか（キョンシーだからピョンピョン跳ねたり…）非常に楽しみだ。



サスカッチのビッグスノーをはね返しているように見える。





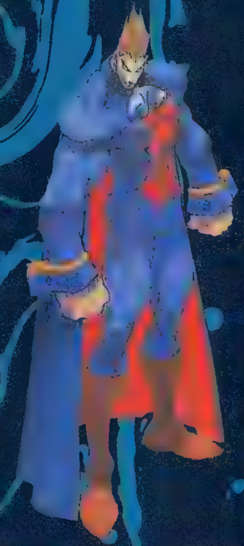
ドンヴァンは、氷の精霊を召喚したところ。レイレイも何か必殺技を出しているぞ。



炎の精霊は、こんな攻撃。

ヴァンパイア デミトリ＝マキシモフ

ヴァンパイアであるかにはもちろん主人公。変わったキャラの多いヴァンパイアの世界では、最もスタンダードなプレイヤーだろう。

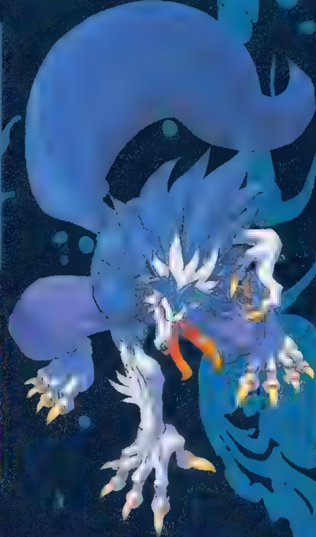


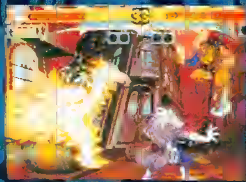


新必殺技がレイレイにヒット。

ワーウルフ ガロン

狼人間ガロン。素早い動きで相手を翻弄する。非力なため前作では大苦戦だったがハンターでの活躍はいかに





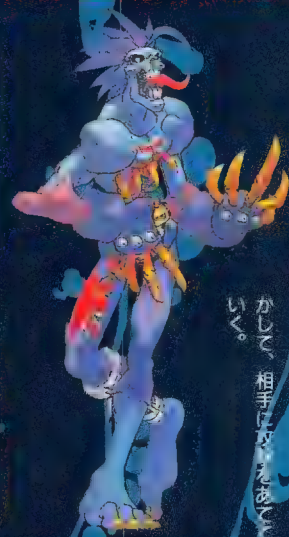
炎の狼がドノヴァンを襲う。

ゾンビ ザベル＝ザロック

しなやかな移動や、空中ダッシュなど特異な動きを見せるザベル。リーチの長い技を生かして、相手に攻撃をあてていく。



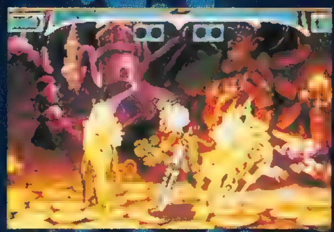
ボールになったフェリシアをダンクシュート！



サキュバス モリガン＝アーンスランド

ヴァンパイアの最強キャラ。簡単にできる目押しと高い機動力が売りだ。新システムの多いハンターでどこまで前作の強さを保てるだろうか?

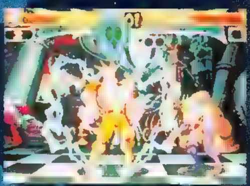




モリガンが金色に。これがどうなるの？

フランケンシュタイン ビクトル＝フォン＝ゲルデンハイム

怪力の持ち主ビクトル。ボタンを押すことで出せる攻撃が強力。



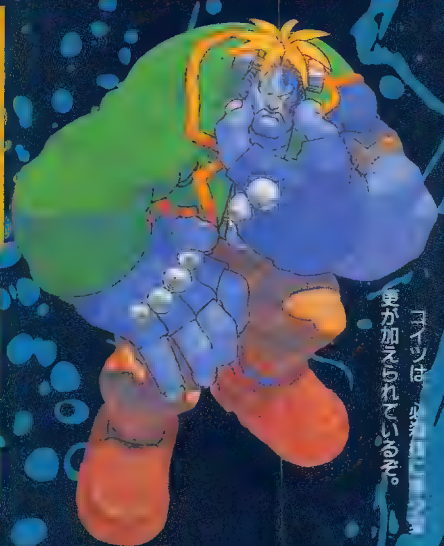
何やら、頭上に亡霊が。

ミイラ アナカリス

変なキャラクターの多いヴァンパイアの世界でも、とび抜けて変な奴のアナカリス。ハンターでも、前作を大きく上回るあっと驚く攻撃方法がいくつか用意されているらしい。



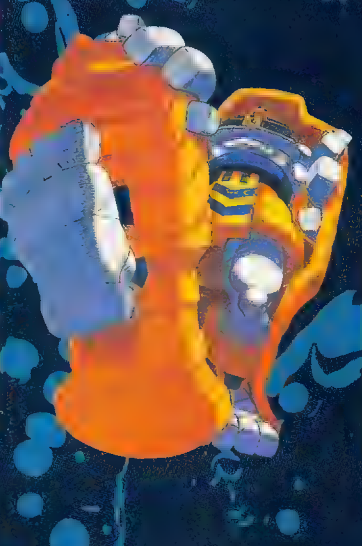
またもや怪しい動きのアナカリス。



コイツは、必殺技にも変更が加えられているぞ。

サムライ ビシャモン

Mr.目押しビシャモン。5段や6段攻撃はあたり前だ。ハンターでは、どこまで強くなるのだろうか。





ビシャモンから落ち武者の霊が…。

キャットウーマン フェリシア

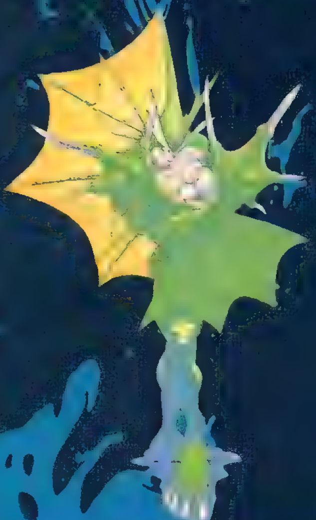


カワイイ猫娘のフェリシア。ヴァンパイアでは、人気でもリガンに完敗。ハンターでは女王として君臨できるであろうか。



怖がっているフェリシアと集団でタコ殴りにしているフェリシア。

マーマン オルバス



しゃがみ大パンチがしゃがみガード不可だったことで、一躍脚光を浴びたザリガニパンチ野郎オルバス。"ハンターにザリガニパンチはありません"カプコン開発談。



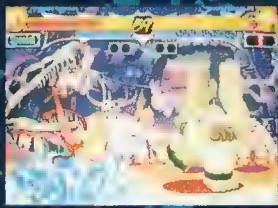
津波ゼー。



ビッグフット サスカッチ

ビッグブランチで固めて目押しコンボが必勝パターンだったサスカッチ。ハンターでも、この戦法が残っていることを切望する。





何がそんなにうれしいんでしょう。サスカッチさん。

ロボット フォボス

ヴァンパイアでは使えなかったキャラクターのフォボス。前作での人気が高かったので、ハンターで使う人が多くなりそうだ。勝ちポーズのタイコはサイコー。





フォボス一斉放射。

宇宙人 パイロン



究極の生命体パイロン。このパイロンにより、再びダークストーカーたちが呼び覚まされた。ラスボスであった前作の能力を起えることができるか?



基本的な動きは変わっていないぞ。奴のスペシャル技は?

―ヴァンパイアハンター発表記念―

闇のイラスト&コスプレ大募集キャンペーン



とうとう発表されたヴァンパイアハンター!魅力的な新キャラも追加されて、ますます奥が深いゲームに仕上がりそーだね。

そこで!カプコンさんがこのゲームの発表を記念して一大キャンペーンを開催するのだ!

[illegible]と読んで、気合い入れて募集に応じてくれい!

[illegible]ラーでも白黒でも良いのだが、[illegible]できればイラストは封書に入れて送った方がいいよ。消印で汚れたり、雨で濡れたりしなくて済むからね。

それと、封筒でまとめてハ[illegible]いておこう。あと、一応ハンターでの募集だが、当然ヴァンパイアのキャラでもOK。ハンターもすぐに発売されると思うので心して待とう。

募集要項

募集期間

[illegible](当日必着)

発表

発表に関して、現在壮大な企画を考案中だ。次号にて―

サイズ

①イラスト…葉書サイズ1枚を1点とします。

②コスプレ…写真はLサイズまたはサービスサイズで、全[illegible]の1点とします。

賞

[illegible]

宛先

〒101 東京都千代田区内[illegible]

ヴァンパイアハンター

「イラスト&コスプレ募集キャンペーン」係

お問い合わせ先

03-3293-9321

応募注意

[illegible]

殺られる前に殺れ!!

THE OUTFOXIES

世界一流の殺し屋が、一対一で対決する。格闘ではない対戦アクション。利用できるものはすべて利用するのだ。

アウトフォクシーズ

担当：ギィ

ストーリー

7人の殺し屋によって、世界を代表する7人の美術鑑定家が殺害された。依頼したのは、"ミスター・アクメ"と名乗る謎の人物。彼はさらに、7人の殺し屋それぞれに他の6人を暗殺するよう指示を下す。ミスター・アクメの目的は何か？生き残った者には何が待ち受けているのか？

巨額の報酬と殺し屋としての威信をめぐり、それぞれの知恵と技術の限界をかけて、今、最も危険なプロフェッショナルたちの熾烈な生存競争が世界を揺るがす――。

性格がわかる？対戦はアツイ！

感じとしては、「ローリングサンダー」のような、横からの視点のジャンプアクションであるが、対CPUも対人戦も、ほぼ同じ性能のキャラクター同士が一対一で戦う、対戦タイプのゲームである。

ステージ中に点在する武器や障害物、使い方次第で武器にもなれば、自分の首をしめることになる様々な仕掛けに、時にはステージそのものを利用して、豊富なアクションを駆使して殺し屋同士が対決する、戦略（戦術？）的要素の高い、そして何よりアツイ対戦アクションである。

使用できるキャラは全部で7キャラで8人（双子は2人で1キャラ）。

CPUは全7ステージで、ミスター・アクメの依頼を受け、他の6人の殺し屋を1人ずつ始末していく。もちろん乱入対戦も可能だ。

ステージはキャラクターによって決まっていて、CPUなら相手の、対戦なら挑戦者のステージで戦うことになる。



今、2人の殺し屋にミスター・アクメの指令が下る。

生き残るために知っておくこと

操作は8方向レバーと、アタック、ジャンプの2ボタンと実にシンプル。レバー左右で移動、下方向でしゃがみ、レバーの方向によって8方向（しゃがみも合わせると10方向）に武器での攻撃が可能。ただし、下方向に攻撃できるのはジャンプ中のみだ。


泳げる。っていっても特殊な操作は必要ない。

アタックボタンは武器を持っている時は武器で、そうでないときは素手で攻撃する。その他、特徴的な操作をひとつひとつ見ていくとしよう。

●ダッシュ

➡➡と、レバーを同じ方向に入れることでダッシュができる。武器を持っているときは単なる移動手段だが、素手の時は、ダッシュ中にアタックボタンで、威力が高く、相手を転ばすことのできるダッシュ攻撃が出せる。キャラによっては非常に役立つ攻撃手段となる。ちなみにダッシュ中にジャンプしての攻撃も、通常へのジャンプ攻撃とは違うものになっている。

●転がる

レバーを↘↘と入れることで、姿勢を低くしたまま移動できる。これで相手の攻撃をかわしつつ、近づいたり、逃げたりしよう。⬇↘⬇↘と入力すれば、しゃがんだ状態から、そのまま出せるぞ。



おそってくるのは人間だけとは限らない。逃げろ。



ステージ中にも武器になるものがいたるところに。


重い金庫も当然投げられる。

●持ち上げる

レバー➡＋アタックボタンで箱やドラム缶などを持ち上げ、投げつける。ボタンを押しっ放しにしておけば、持ち上げたまま移動が可能で、放した時点で投げつける。しゃがんだ状態からだと、床を滑らせるように投げつけるのでぶつけ易いぞ。意外なものが持ち上げられたり、物やぶつけ方によって、面白い効果があるものもあるので、いろいろ試してみよう。



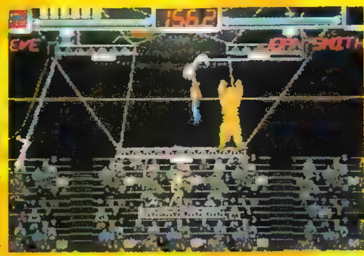
金庫に押しつぶされるジョン・スミスの図。レバガチャで脱出しないとヤバイ。

●昇る・降りる

レバー上＋ジャンプで上の段に昇り、下＋ジャンプで下に降りることができる。昇るほうは、ジャンプ力が関係してくるので、特定のキャラしか昇れない場所などもあるぞ。

●ぶら下がる

ジャンプボタンを押しっ放しにすることで、手がかりさえあればどこにでもぶら下がり続けることができる。普通のジャンプや、⬆＋ジャンプで昇ることができない場所でも、一度ぶら下がってからレバーを上に入れることで昇れる場所もあるぞ。高い所から落ちたときも、ジャンプボタンを押しっ放しにしておけば、途中の手がかりにつかまることができるのだ。



こんなところにも摑まれる。これで君もサーカス団員だ。

プロは武器を選ばない

初め、殺し屋たちは武器を持っていない。ということは、ステージ中にある武器、画面上に「GUN」とか表示してあるやつを拾う必要がある。



ちょっと見にくいかな？だいじょうぶ、慣れるから。

拾い方は武器の上でレバー下、だけだ。こうすればアタックボタンで武器攻撃ができるようになる。しかし、銃器などは使用制限があり、残弾数は体力ゲージの上に表示されている。またダメージを受けても武器を落としてしまう。相手の武器を落とす、拾う、拾いにいくと見せかけて…と、この辺も駆け引きの要素がありそうだ。



残弾数は体力ゲージの上に表示される。

武器によって様々な特徴があるので、その一部を紹介するとしよう。

●ガン

拳銃である。射程もあるし、狙い易いので、安定して使える武器である。

●マシンガン

おそらくは短機関銃（サブマシンガン）。弾を高速で連射するが、威力はかなり低い。追いつめて使うと効果絶大。

●フレイムスロウアー

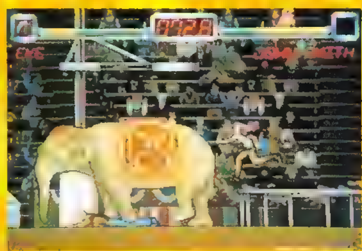
火炎放射器。相手に火を放って動きを封じることができるが、相手に触れるとこちらも引火するので注意。



燃やされたら巻きぞえにしてやれ。

●グレネード

手榴弾。一度ボタンを押すとカウントダウンを始め、もう一度ボタンで投げる。もちろん拾って投げ返すことも可能。自爆に注意。



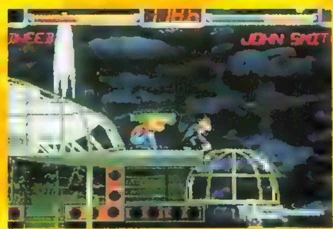
所持できるグレネードは1個だけ。今がチャンス。

●ロケットランチャー

ゆるやかな放物線を描いて飛び、相手や障害物に当たると爆発する。当然これも自爆の危険アリ。

●ソード

カタナである。威力もそこそこ、接近戦では頼りになる。また、アタックボタン押しっ放しで銃弾なども防ぐことができる。



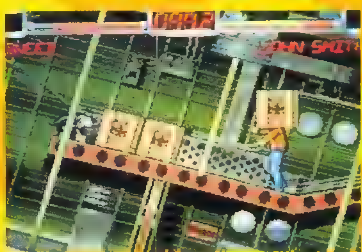
ロケットランチャーで自爆するの図。

●ウィップ

鞭。イヴに似合うらしい。

●パイ

取っても体力回復はしない。ぶつけると気分がいい。

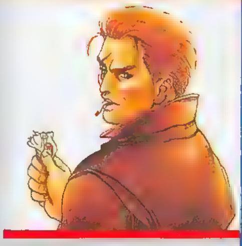


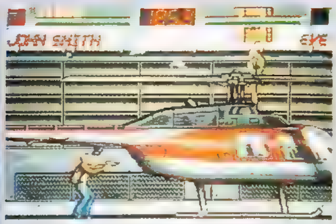
殺し屋稼業も楽じゃない。仁義なきお笑い？

…とまあ、これ以外にもいろいろと、中には特定ステージでしか出せない武器もある。

とにかくほとんどの武器は素手よりはるかにマシなので、とりあえず手近にあるものを拾って使おう。

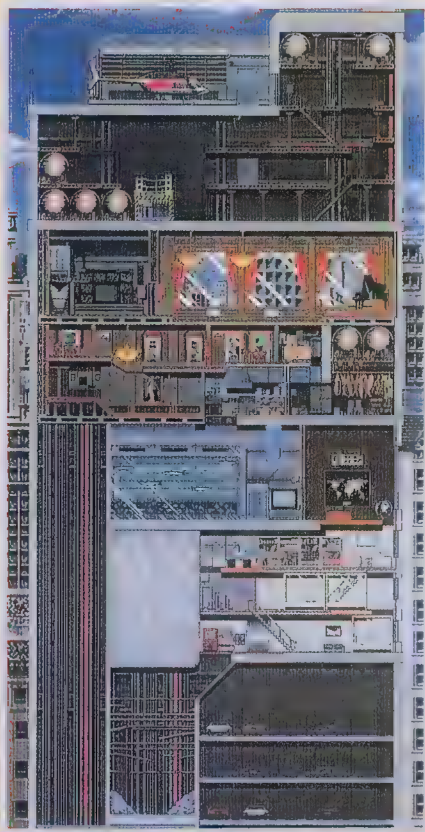
ベビーシッターから革命の指導者まで、報酬のためならば仕事を選ばない男
ジョン・スミス

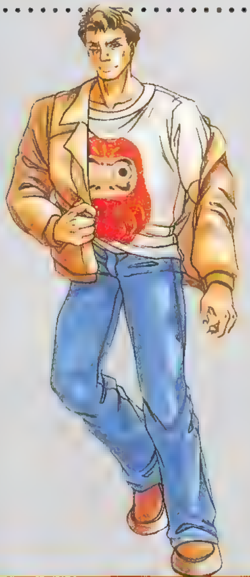




スタート地点、屋上のヘリポート。このヘリが…。

隻眼のかたゆで（ハードボイルド）男、ジョン・スミスは、実に平均的なキャラクターだ。スピードもジャンプ力も耐久力もそこそこ高く使い易い。また、素手のダッシュ攻撃も結構使える。



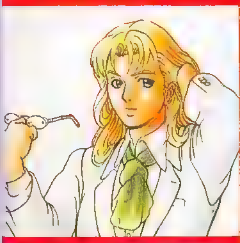


●ステージ〈高層ビル〉
戦いは屋上のヘリポートから始まり、時間経過によってヘリが爆発、床を破壊しつつ落下していき、それとともに戦いの場も階下へと移ってゆく。展望レストランやオフィスなどの、ミョーなリアルさや、変わった仕掛け、常に変化する地形など、個人的には非常に気に入っている。



貯水タンクを破壊すると…。

7つの学位を持ち、11か国語を自在に操るインテリ美女にして射撃の名手
ベティ・ドー

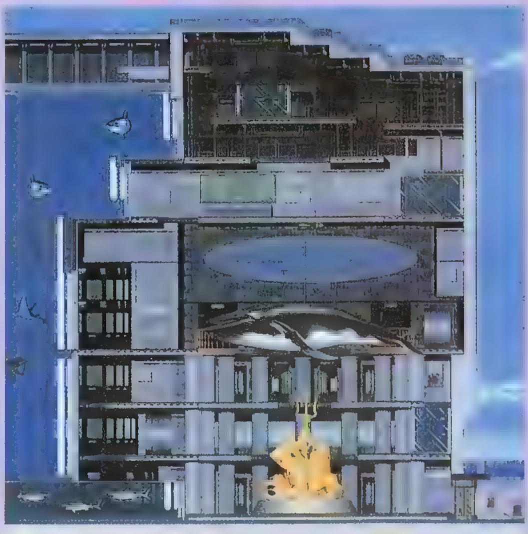


タイトスカートをはいているにもかかわらず、移動速度は速い。ただハイヒールのせいか、ジャンプ力は低い部類に入る。キャラの特性に「射撃の名手」とあるが、詳細はまだ不明。



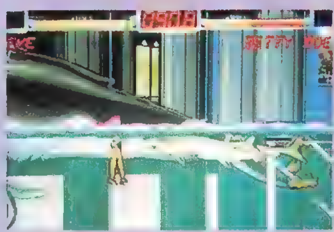
白いスーツに身を包み、さっそうと…。





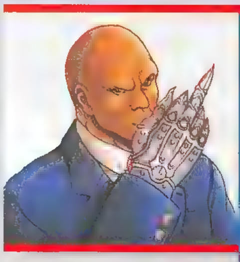
●ステージ〈水族館〉
マップ全体図を見てもらえばわかる通りの巨大水族館である。ある時点で水槽のガラスが破れ、浸水していく。それとともに戦いの舞台は上へ上へと移っていく。水の中にいると、鮫やピラニア、電気ウナギに襲われるうえ、窒息までするという芸の細かさ。

弾を防ぐ障害物が少ないので、上下にうまくかわしていこう。ちなみにエレベーターは、前に立ち止まると呼び、レバー上で乗ることができるぞ。


鯨の模型の上なら、とりあえずは安心。

バーナード・ホワイト

消火栓を引き抜くほどの怪力と、鋼鉄の義手で、大量殺人の世界記録を更新中の巨人



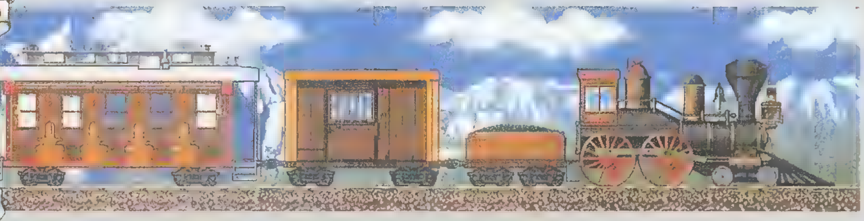
スピードが遅い、当たり判定がデカイと、まさに三重苦だが、そんな欠点など気にならないほどの高い防御力が魅力。とにかく細かいことは考えずに突っ込むのが良策。もちろん手には、グレネードかロケットランチャーを持ってだ。

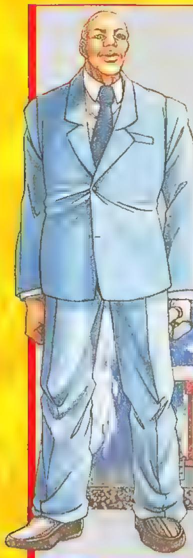


次の犠牲者は誰だ？

●ステージ〈蒸気機関車〉

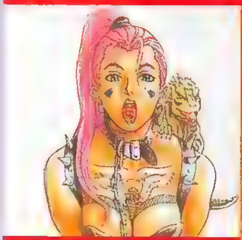
客車、貨物車、そして機関車と、例車全体が戦いの舞台となる。屋根の上で戦うこともできるが、トンネルに注意、警報が聞こえたらすぐにしゃがむか、下に降りよう。列車から落ちても、トロッコに乗って復活するのが笑えるので一度はやってみよう。





イヴ

体内にイグアナを飼う奇病のプロフェッショナルで元ポルノ女優



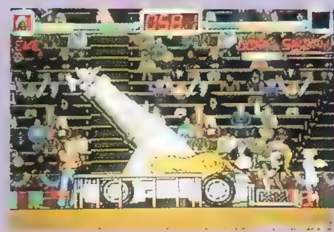
イヴは、スピードもそこそこ、ジャンプ力もあり、初心者にはオススメのキャラである。おまけに、イグアナ君が背後からの攻撃を一発だけ受け止めてくれる。

●ステージ〈サーカス〉

空中ブランコに綱渡り、トランポリンと、戦わなくても楽しいステージ。ピエロに攻撃すると武器を落とすが中にはオモチャも…。しかしこのステージの目玉はなんといっても人間大砲！撃ちまくってストレス発散。

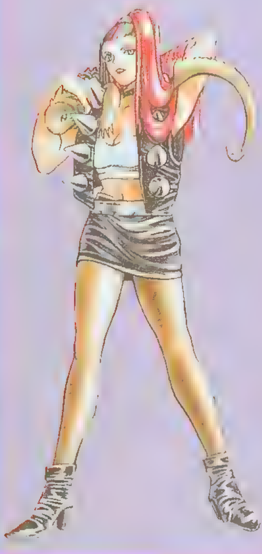


落ちても、その辺をはいずっているイグアナ君を拾えばもとどおり。



これが噂の人間大砲！はい並んで並んで〜。





プロフェッサ・チン

自ら設計した殺人車椅子に乗る、中国拳法の達人としても名高い謎の東洋人科学者



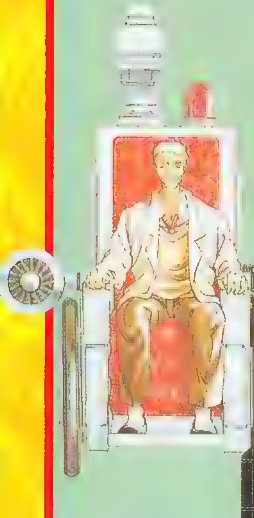
アヤシサなら誰にも負けないチン博士。スピードはあるが、何よりの特長は、背後からの攻撃を車椅子で防げるという点にある。でもやっぱ、博士と殺人車椅子のミョーなアクションが一番の魅力かも。

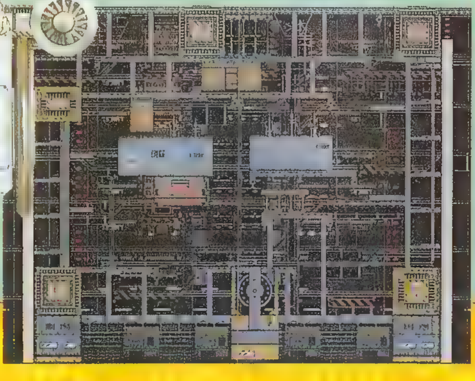


この殺人車椅子の秘密は次号で？

●ステージ〈兵器工場〉

兵器工場といっても造られているのは消化器や対空ミサイル、つまり使用できるものばかりだ。床は大半がベルトコンベアなので移動するだけで一苦労。作業機械に巻き込まれないよう注意が必要だ。





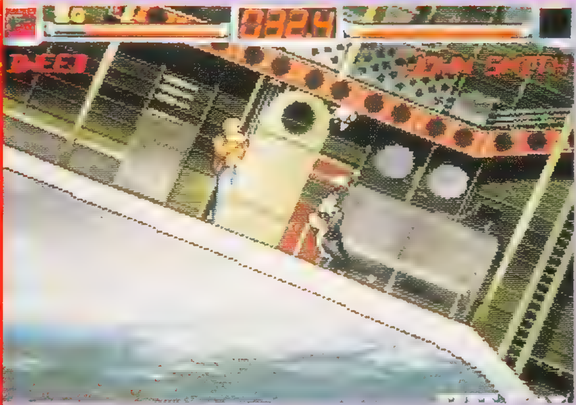
大量に生産される武器。出荷される前に拾え！

ドゥイーヴ



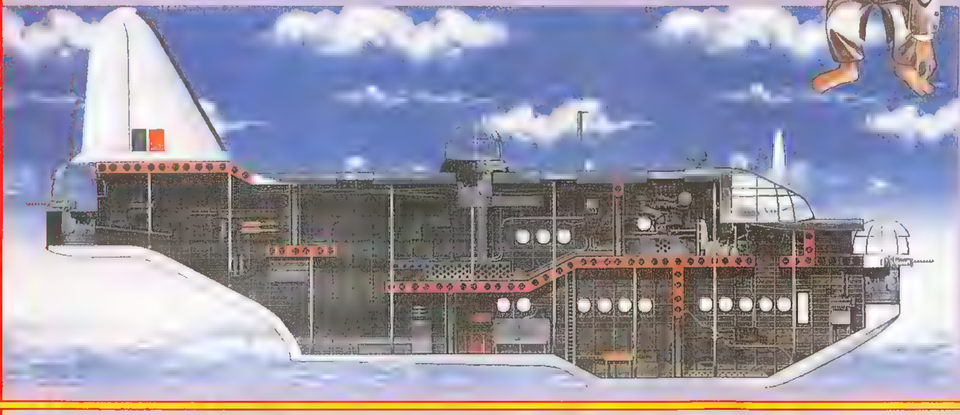
サルである。でももしかしたらオランウータンかもしれない。それだけに、スピードは速いし、ジャンプ力もある。
　そのうえ体が小さいので攻撃で当たりにくいという利点もある。サルの気持ちになってプレイすべし。

●ステージ〈飛行機〉
　ステージそのものを操作できるのが楽しい。操縦席に座り、レバーで機首を上げたり下げたりすることで、機外にいる相手を振り落としたりできるのだ。当然、機体を操縦できるのだから、機銃座も操作できるぞ。銃弾を防ぐことのできる、開閉自在のドアをうまく利用することがこのステージのポイントだ。



ドアを使って銃弾を防げ!

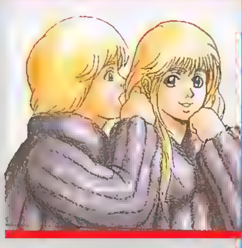






サルには危険すぎるオモチャだぜ!

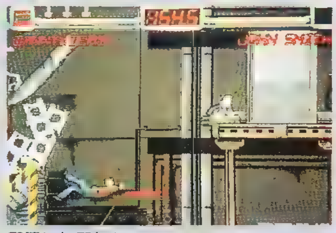
発狂した生物学者の実験室で生まれ、天才的な頭脳で犯罪を繰り返す邪悪な双子
ダニー&デミ



ダニーとデミの双子は常に一緒に行動しているので、操作上の問題は何もない。
　ジャンプ力が低いのだが、それ以上にキツイのが防御力の低さ。相打ちや自爆なんてもってのほかだ。しかし、武器をふたつ持てる（予備）ので、武器を無理に拾いにいく必要がないのはいいかも。







邪悪に無邪気♡

●ステージ〈クルーザー〉
　全ステージ中、一番狭い。そのうえ、気のせいかグレネードやロケットランチャーなどの爆発物が多いので非常に危険（特にダニー&デミ）。



　キャラクターの移動で船が傾くので特にグレネードには注意が必要だ。

集いし百八星、ここに相まみえん!

水滸演武

古代中華大陸を震憾させた、梁山泊百八星のうち、選ばれし11人の演武、とくとご照覧あれ!

担当:アディオスToshi

最近の格闘ゲームは、ゲーム性やグラフィックの良し悪しだけでなく、その世界観も重要なファクター。そういった意味では、水滸伝を題材としたこの"水滸演武"は、まさに最高の世界観を有した格闘ゲームと言えるだろう。

序曲、百八の星、人間界に宿命すること

頃は、今から九百年前。中華大陸、大宋国の四代の仁宋皇帝は天下に流行する悪疫を断つため、中国の諸寺院に大祈禱を行うよう令を下した。

その仁宗皇帝の勅命を受け、全国の信仰を集めてきた道教の大本山、龍虎山上清宮を訪れた禁門の大将軍洪信は、当山の虎靖天師に、病魔調伏の祈りを頼むのが目的であった。

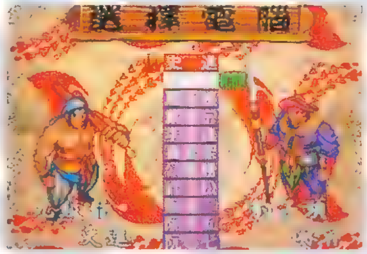
ところが洪信は虎靖天子には会えずムダ骨を折ってしまったが、天師は神妙力を発揮してくれるとのこと。

しかしこのまま下山しては、こけんにかかわるとし、既に酒が入ってしまった洪信は、とんでもないことをしでかしてしまった。

代々開かずの祠として伝えられてきた"伏魔之殿"を無理矢理開けてしまい、三十六員の天罡星、七十二性の地煞星、合わせて百八の魔を封印から解いてしまったのだ。

この後、疫病はたちまち熄み、洪信が生きているうちはたいした事件もなかったが、それから三十余年……。

——ここに、百八の熒惑星が、封を破って地上に宿命し、やがてその一星一星が人間と化して、かの梁山泊を形成し、ついに宋朝の天下を危うくするという大陸的構想の中国水滸伝は、以上の話を発端として、実にこの年代から物語られてゆくのである。



この11人から選ぶのだ。しかし史進と林冲とが闘うとは…。

基本操作① ボタン用途の多彩さ

ボタンは全部で6個。武器&パンチが3つ(弱・中・強)で、キックが3つ(弱・中・強)である。その他に水滸演武独特の操作として…。

●挑発(弱パンチ+弱キック)

すぐに止めることもできるが、最後まで通して挑発すると、相手の集中力を乱し防御力を落とすことができる。



ズーム機能もバッチリ。フィールドが広がるぞ。

●ニセ気絶(中パンチ+中キック)

文字通り、気絶したふりをすることができる。ボタンを押すとキャンセルされるから、倒れて起き上がるときに使うと有効だ。

●武器捨て(強パンチ+強キック)

武器を自らの意志で捨てることができ、その武器を相手に当てると気絶させられるので、一発逆転を狙っていけるぞ。

基本操作② レバー術の妙

基本は従来の格闘ゲーム同様、前進・後退・ジャンプそしてガード。またフロントダッシュはレバー前に2回、バックステップはレバー後ろ2回だ。バックにダッシュしたい場合は、レバー後ろ3回で行う。そのほかに、これまた水滸演武独特の操作があり…。



これは李逵のバックダッシュかな?結構笑える。

●ミニジャンプ

ジャンプをしてすぐにレバー真下(⬆or⬈or⬉・⬇)にすると、小さなジャンプができる。このジャンプ中は敵の飛び道具をすかしたり、足払いをすかせるが、攻撃することはできない。

●必殺技乗り

水滸演武ではジャンプし着地するところに、相手の飛び道具や突き系の武器攻撃が置いてあれば、なんとそれに乗っかることができるのだ。

しかし乗っかったままではダメージを受けるので、乗っかってしまう直前にレバーを下方向に入れると、踏み台にしてもう一度ジャンプでき、ダメージも受けないぞ(レバーの方向によってジャンプの方向が変わる)。



紅一点、扈三娘。物語ではあまり関係ないと思うんだけど…。

武具、諸刃の剣にて注意怠たるは死

水滸演武に出てくるキャラクターは、武芸達者な輩ばかりなので、当然武器を所有している。

しかし武器はしょせん形あるもの。いつかは壊れてしまう。それを未然に察知し、警告してくれるのが画面下のゲージなのである。

敵の攻撃をガードしたり、武器同士がカチ当たっていると画面下の武器耐久力が下がっていき、0になると壊れる。そのショックでキャラクターは一時的に行動不能に陥り、大きな隙を作ってしまうのだ。

これを防ぐために、耐久力


魯智深の勝ちポーズ。まがりなりにも和尚だね。

がOに近くなったら自ら投げ捨てたりして、うまく対処していこう。

なお、再び武器を手に入れるには、二本先取して相手を倒さなければならない。

その他の知らなきゃ損する操作知識

ここまで書いた以外にも、水滸演武には対戦を熱くしてくれるシステムがまだあるぞ。

●追い打ち

ある攻撃をHITさせると、相手が上へ吹っ飛んだり、くるくる回ったりする時がある。そのとき再びうまく技を仕掛ければ、吹っ飛ばしから吹っ飛ばしへつながり連続技になるのだ。


足技はちょっと変。やっぱり禅杖を使わなきゃ。

●素手特性

素手状態のときのみ可能になる特殊攻撃がある。武器がなくなったらフルに活用しよう。

①避け攻撃

素手状態のときに、相手の武器攻撃をガードすると、自動的に避け状態になる。自分の状態（立ち・しゃがみ）と相手の攻撃によって、5種類の避けが行われ、そのうちの4種類で避け攻撃が可能だ。

やり方は避けたら素早く規定の攻撃ボタンを押すだけ。どのボタンかは、残念ながら今回は教えられない。


まさかこれが噂の阮小五の〝これでも喰えだぎゃ〟?

②多段攻撃（コンビネーション）

もちろんこれも素手状態のときのみ。ある通常技が入ったときに続けて、規定の攻撃ボタンをポンポンと押していくと通常技が連続して入る。

ただし、調子に乗って押し続けると、相手との間合いが離れたのに技が出続けて反撃を受けるぞ。

●特殊ガード

今のところ説明できないが、攻防一体の何かで、戦略上かなり重要なものらしい。

●隠し奥義（必殺技）

恒例となりつつある隠し技。超破壊力あってコマンドが難しいものなのか、コマンドが簡単で威力も抑えてあるものなのか、現在まだ未確認である。

また、少し意味が違ってくるが、キャラクターごとの奥義の中には、ヒット中に何かコマンドを入力することにより、さらに追加の攻撃ができるらしいぞ。


林冲の、これは投げか?この後どうすんの?

九紋龍 史進



龍迅砲（りゅうじんほう）	↓↘→＋武器またはパンチ
龍炎斬（りゅうえんざん）	→↓↘＋武器ボタン
疾火烈拳（しっかれっけん）	↓↙←＋パンチボタン

背中に9つのウロコを持った龍の入れ墨があるところから「九紋龍」のアダ名を持つ。武器として剣を使い、力強い豪快な技を使う。

何よりも武芸が好きで、強い者と闘うこと、己の技に磨きをかけることに喜びを感じている。が、お坊っちゃん育ちで世間知らずなところがある。

梁山泊入りした時期はかなり遅く、つまり新米に近いわけで、梁山泊内でも特別重要な役割についてるわけでもない。だが紛れもなく、百八星のうちの第一星である。

——コマンドからも想像できるように、飛び道具＋対空技を兼ね備えた、スタンダードキャラ。

飛び道具、龍迅砲の隙は少なく、対空兵器の龍炎斬は高い対空度を誇りながら、小で出すと隙も少ない。ただし、中・大で出すと振り上げた拳を再び突き上げるので、当たれば強力だが隙はでかいぞ。

素手でしか出せない疾火烈拳も突進系の技で、ガードされてもほぼ反撃を受けない。


劈風月斬は一瞬にして間合いを詰める必殺技だ。

豹子頭 林冲



烈豹招（れっぴょうしょう）	←↙↓↘→＋武器またはパンチ
劈風月斬（へきふうげつざん）	→↘↓↙←＋武器またはパンチ
無双連撃（むそうれんげき）	武器ボタン連打

生まれつきなる豹のごとき狭い顔、琥珀色の眸、また顎の鋭さは燕のようなので、豹子頭のあだ名がつけられた。

元禁軍80万の棒術師範で、武器に蛇矛を使い、するどく的確に技を出してくる。冷静で理論的だが、切れると手がつけられない。

腐敗政治の源、高俅の御曹司が妻に悪戯を働きかけたところを蹴ちらしたのが原因で、罪人にされてしまう。


これは弱で出したときの龍迅砲。跳ねないので隙が小さい。

その後、梁山泊入りしたものの先の首領、王倫があまりにも小人物なので、本物の梁山泊を作るために殺した。

——このゲームに出てくるキャラのほとんどは、大パンチにリーチがあるのだが、その中でも林冲は別格だ。

大パンチは当然として、中パンチから小パンチまでリーチがあり、いかに相手を寄せつけないようにして闘うかがポイントとなるだろう。

さらに必殺技も劈風月斬という、一瞬にして間合いを詰めてしまう、まさに遠距離戦のためにあるような技が用意されているのだ。

その分、烈豹招（飛び道具）はたっぷり硬直があるけどね。

一丈青 扈三娘



仙空波（せんくうは）
↙↓↘→＋武器またはパンチ
連環脚（れんかんきゃく）
↓↘→＋キックボタン
疾風斬（しっぷうざん）
→↓↘＋武器ボタン

敵の将、一種の女神として戦陣に馳せていた折、捕虜となり、そのまま梁山泊入りする。2本の朴刀を振り回し、華麗に闘う女傑。

自分より弱い男ばかりで多少男をなめていた感のある彼女だが、梁山泊入りしてからは見る目が変わったようだ。

梁山泊の首領、宋江のはからいにより、王矮虎と結婚することになる。

——間違いなくデータイーストの女性社員が吹き込んだであろうと思われるボイスと、必要以上に派手な服装が目につく、ゲーム中の扈三娘。

地を這う飛び道具、仙空波は硬直時間が短く使いやすい。その上、対空兵器の疾風斬があるとくれば、これはもう史進と並ぶスタンダードキャラと言えるだろう。

通常技では、ジャンプ大斬りがかなり強い。判定もさることながら、当たれば相手は浮いてしまうのだ。つまり、そこに追い打ちとして立ち大斬りを入れれば、強力で簡単な連続技になるぞ。



扈三娘のしゃがみ大パンチ。それほど使い勝手は良くない。

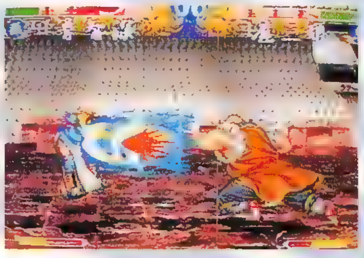
黒旋風 李逵



地裂断（ちれつだん）
↓↙←＋武器またはパンチ
火炎息（かえんそく）
→↓↘＋武器またはパンチ
黒旋風（こくせんぷう）
←↙↓↘→＋武器ボタン

2丁の大きな斧を振り回す危険な色黒大男である。無茶、無理、無鉄砲、人殺しの大好きな奴だが、根っからの極悪人でなく、無邪気で罪の意識のない（分からない？）困った奴。

酒が何よりも好きで、大事な使いが出ると無理矢理同行し、その度にトラブルを引き起こす、梁山泊内で唯一規律がとれていない。



リーチのある李逵の斬り技。必殺技はちょっと…。

しかし剛直で欲もなく、人にへつらうことなく信義に忠実に生きる人間でもある。

——魯智深と並ぶ数少ない重量級。動きは多少鈍重なものの、どこか憎めない愛嬌のあるキャラクターだ。

もちろん、そういったキャラには高い攻撃力は欠かせず、特に立ち大パンチの威力と判定、リーチには目を見張るものがある。

必殺技では、実は今のところ使い勝手のいいものがほとんどなく、ガードされたら反撃を必ず受けたり、出るまでに潰されてしまうものばかりなのだ。

地裂断なんかは意外に隙は少ないんだけど、完成するまで未知数だ。

神行太保 戴宗



神行法（しんこうほう）
→↘↓↙←＋キックボタン（強・中・弱・3つ同時押しで変化）
飛翔波（ひしょうは）
空中で↓↘→＋武器またはパンチ（5回まで連続入力可）
落鳳捶（らくほうすい）
→↓↘＋武器またはパンチ

両足に御符をはりつけると、2枚で1日500里（当時の里数から計算すると約300キロメートル）、4枚で1日800里（同じく450キロメートル）歩ける神行法を会得している。

飄々としており、勝手気ままな自由人。いつもニヤついたような顔をしているが、誰よりも仲間を大事に思っている。

梁山泊内では、その神行法を買われ、常に偵察などの役目を果たす貴重な存在。武器は筆架叉（サイ）。

——小さくて小回りが利き、動きが早い。全体的にリーチがあるキャラの多いゲーム中では、小さくてリーチのない戴宗は一見不利に見えるが、身軽さを利用し踏み込んで通常技を放つので、その心配はあまりないようだ。

必殺技の神行法は一種のワープ技。これと落鳳捶（神行法の攻撃版）を使い分けて、相手を翻弄していこう。飛翔波は今のところ隙が少ないので、利用価値はかなり高いぞ。



一度踏み込んでから放つ、戴宗の通常技。

花和尚 魯智深



飛影旋殺陣（ひえいせんさつじん）
↙ため→＋武器ボタン
羅刹（らせつ）
空中で→↘↓↙←→＋武器
狼牙滅凍（ろうがめっとう）
↓↙←＋パンチボタン

人助けのために悪人を殺してしまい、追手を避けるために出家した。元々は提轄（ていかつ）という役職の軍官で、道理はわきまえてはいるものの、酒が好きで飲めば暴れる乱暴者。出家してもそれは変わらず破門されて、やがては山賊に。

武器の錫杖は、わざわざ鍛冶屋に頼んであつらえた彼の自慢のものである。

最初、三国時代の豪傑関羽と同じ重さの八十一斤と頼んだが、鍛冶屋の親父に止められ六十二斤で話をつけた。



迫力ある飛影施殺陣。ガードされても反撃を受けづらいぞ。

——禅杖と言えば僧の持つ物だが、それを武器にあつらえたものは槍にも劣らないリーチがある。例の如く、立ち大パンチはその代表。画面の端から端まで届くのではないかと思うほどの長さだ。

必殺技は豪快であるにかかわらず隙が少ない。つまり、かなり使いやすい部類に入るキャラと言えるだろう。

飛影旋殺陣は突進系の技なのにガードされても反撃を受けづらいし、羅刹は空中でしか出せないが、うまく着地するようにすれば多用できる技で、威力もハンパじゃないのだ。

行者 武松



烈旋空舞（れつせんくうぶ）
←↙↓↘→↓＋武器かパンチ
鴛鴦脚（えんおうきゃく）
↓↙←＋キックボタン
猛虎爪撃（もうこそうげき）
→↓↘＋武器ボタン

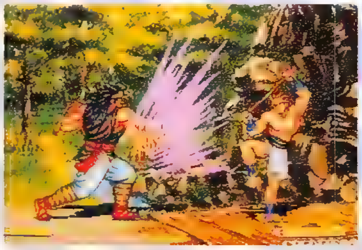
大虎を素手で殴り殺すほどの豪の者。義侠心に篤い好漢。だが興奮したり怒ると手がつけられなくなり、誰かそれ構わず殺してしまう。兄を毒殺した嫁と不倫相手を殺し、また自分を陥れた孟州の役人宅へ押し入り、皆殺しにしたことからも、怒らせると怖いタイプだと分かる。元々、小旋風柴進の食客だった彼だが、柴進の家で宋江に会い、それが縁で梁山泊に迎えられた。

——武器を持っているといっても、見てもわかるとおり素手に近い。ゆえにリーチはあまりない（立ち大パンチでも）が、そうなれば当然接近戦が得意である。

このゲーム中唯一のコマンド投げの烈旋空舞は、まさに接近戦のためにある技。威力も高めだし、何と言っても吸い込みの間合いが広い。

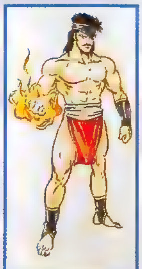
猛虎爪撃も劣らず強力な技で、対空で使える上に強ならば追い打ちが可能だ。

ただし、鴛鴦脚のみは今のところ全然使えないぞ。



猛虎爪撃は対空にも使える。強で入ったら追い打ちだぞ。

立地太歳 阮小二



月牙鏢（げっかびょう）
←ため→＋武器またはパンチ
妖手殺（ようじゅさつ）
↓↑＋武器ボタン
操水法（そうすいほう）
←↙↓↘→＋キックボタン（ボタンを押している間、有効）

「災いを呼ぶ凶星」のアダ名を持つのが、この阮小二である。阮3兄弟の長兄で、腕力や体力は左の2人に比べて弱いが、心理的かけひきに優れ、賭け事なども得意。弟2人は武器にヌンチャクを使うが、彼は水を自在に操り、攻撃に防御に思いのままである。

——現在まだ開発中なので、阮小二というキャラ自体、見ることができない。

データイースト恒例 〝そら耳〟を募集

デコのこれまでの格闘ゲームと言えば、ファイターズヒストリー。このゲームの内容がどうとかは置いといて、ひとつ強烈な指示を受けていることがある。そう、キャラクターの発するボイスの〝そら耳〟だ。例を挙げると…。

●ティカウコーン（サムチャイ）→「キッカワコージ」
●穿弓腿（リー）→「チンコイタイ」or「キンコンカン」
●蟷螂斬（フェイリン）→「ソウンナンチャウン」

水滸演武でも、こんなそら耳があるかもしれないというわけ。

しかし現在の開発バージョンでボイスを聞いてみても、「ウ〜ン、厳しい」というのが正直な意見。

そこで広く読者の中から募れば、もしかしたら…と思うので、おもしろくておかしい水滸演武のそら耳に気づいた人は…ゲーメスト編集部「そら耳アワードの朝」まで送ってくれ。笑えたら本誌に載せるつもりだからヨロシク。

短命二郎 阮小五



これでも食えだぎゃ
↓↘→＋武器またはパンチボタン
旋蓮華（せんれんか）
↙↓↘↓↙＋キックボタン
幻流昇（げんりゅうしょう）
→↘↓↙←＋武器またはパンチ

阮3兄弟の次男坊。短命二郎とは、人の生命を縮める次男、という意味でそう呼ばれている。

武器として「ヌンチャク」を使うほか、野性味あふれる攻撃と共に、人を小馬鹿にしたような動きで相手を惑わしつつ攻めたりもできる。

多少ホモっ気があり、自分勝手でわがまま、無責任という、どうしようもない人物である。



これは阮小五のインストに載っていない技。すぐ見つかるぞ。

——姿形からの印象どおり、阮小五は奇妙な動きの奥義を多く持つ。

飛び道具の〈これでも食えだぎゃ〉は、出すと3種類の食糧？魚、カエル、カニのどれかを投げつける。この3つはひとつひとつ性質が違っている。

幻流昇は相手の足元にホーミングで水柱を発生させる技。当たれば倒れる。〈これでも食えだぎゃ〉と組み合わせて使うといい。

旋蓮華は、腹を軸に回転する技。大で出せば、相手に突き進んでいき、当たれば連続で入る。出ている状態は相手の高い飛び道具をすり抜けつつ攻撃できるぞ。

活閻羅 阮小七



月牙鏢（げっかびょう）
←ため→＋武器またはパンチ
乾坤雷龍脚（けんこんらいりゅうきゃく）
→↓↘＋キックボタン
三連脚（さんれんきゃく）
↓↙←＋キック（武器なし）

多少、ナルシストの傾向があり、自分の美しさを自慢にしているが、貧しい漁村で育ったためか、自分の周り（自分も）が汚れていても、あまり気にしている様子はないようだ。

頬の傷のことを他人に言われると激怒する。何か理由があるらしい。

アダ名の「活閻羅」とは、「生きた閻魔大王」という意味である。

——阮小七は、飛び道具、対空技と、必要最小限の物は揃っている。

飛び道具の月牙鏢は、タメ技ながらもそのスキの少なさで、かなりの使い方が考えられる。例えば小で月牙鏢を出し、それを追っかける…など、いろいろ使えそうだ。

対空技の乾坤雷龍脚は、まず片足で相手を蹴り上げた後、両足で相手方向に突っ込む。弱で出した場合、蹴り上げた後、両足部分も追い打ちとしていれることもできるぞ。



ナルシスト阮小七のジャンプ。あまり見たくないねェ〜。

素手状態のときのみ出せる三連脚は、今のところ弱のみ、3発とも入るが、隙は結構大きいから連続技用として使うのが無難だろう。

続報 こんどのはココが違う!!

ツインビーヤッホー! ふしぎの国で大あばれ!!

TM

前回お伝えできなかった部分
新システムやパワーアップを一挙に紹介しよう。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡



まずはツインビーヤッホーに登場の人気声優さんを紹介

前回にもツインビーパラダイスでおなじみの声優さんたちが登場、というところまでは紹介したが、「じゃあ新キャラは誰なんだ?」という疑問が残った。

そこで今回は、ツインビーヤッホーに登場のキャラ全員の声優さんを一挙に紹介してみよう。

●ツインビー
田中真弓
ツインビーとはライトの乗り込むメカのほう。ツインビーもしゃべるのだ。

●ライト
山口勝平
本編の主人公。1P側でプレイすると使える。

●ウインビー
西原久美子
ウインビーは2P側の自機。

●パステル
椎名へきる
今や一躍有名人!の椎名へきるちゃんがパステルの声だ。


パステルちゃんの声はもうなおじみ椎名へきるちゃんだ。

わざわざ2P側を選ぶか!?

●ワルモン博士
岸野幸正
ステージ3でいきなり登場するおじゃま博士。悪者だけどにくめない奴だ。

●エース
石川英郎
悪役だけどフルートを助けてくれた、実はいい人。俗に言う二枚目キャラ。



エースは2枚目。悪役だけどカッコイイ奴なのだ。

●モスグリーン少佐
風間信彦
ナンセンス大公の施設軍隊の少佐、いわゆる悪者。ステージ1のボス。

●カーキ大佐
増谷康紀
ステージ2のボス。多足戦車「ファンファン」を操る。

●バルーン兄弟
高戸靖広
2人で1組の、ステージ4のボスである。

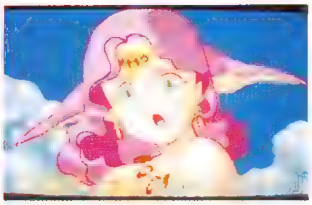
●ワンダー将軍
増谷康紀
ナンセンス大公の側近。ステージ5の中間ボスとして登場。

●ナンセンス大公
風間信彦
ステージ5のボス。こいつがすべて悪いのである。

●フルート
西原久美子
ツインビーに助けを求めてくる妖精。ゲーム冒頭に登場するのだ。

※なお、メロディ女王の声は今のところ不明。いずれ明らかになるであろう（國府田マ

リ子説が有力）。


ガイアポリスを思わせる妖精さん。

これが今度のツインビー 新しめの所だ!!

ここからは新システムの紹介である。ゲームを始めるまでに、プレイヤーが選ばないと始まらないので、いきなりプレイするとちょっととまどい気味。なのであらかじめ予備知識として一応知っておくのがよいと思われる。

ゲームモードセレクト

まずはこれ。ツインビーヤッホーにはモードが全部で3つある。初心者からプロまで幅広く遊べる工夫がなされているのである。

●PRACTICE
練習モード。ツインビーを初めてやるぞ！という人はこれを選ぶとよさげ。



見てのとおり練習用のモード。


メロディ女王の声は誰？エンディングまでがんばるしかないのか!?

このモードでは、ベルの色が変わりにくい。つまり、赤色が取りたかったのに、あやまって撃ってしまっても、1発ですぐには色は変わらないのである（2～3発は当てても大丈夫）。ツインビーをやった人なら誰でも一度はこういったミスをしたことがあるのでは？


ベルの色が変わりにくいのは親切。

初心者は迷わずこれを選ぼう。でも3ステージをクリアするとおしまいだ。

●NORMAL
聞いてのとおりのノーマルモード。普通にプレイする場合はこのモードをチョイスしよう。

当然ラストまでプレイできる。だけどベルは、1発当てるとすぐ黄色に戻っちゃうので注意が必要だ。



通常はこのモードでプレイしよう。

練習をクリアしてから選ぶのが無難か？

●SPECIAL
激ムズモード。初めっからいきなりザコの撃ち返しあり。



100円をムダにしたくないなら選ばないのが有効。

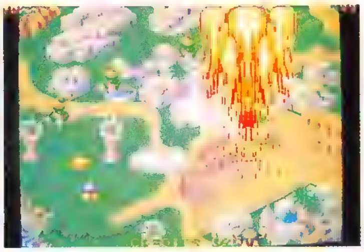
感じとしては、出たビーの2周目を想像してもらえればいいかも。でも、出たビーのそれと違って、最初は装備がなんにも付いてない!!普通の人は選んじゃダメ、なこのモード。挑戦してみる？

なお、今回は今のところ2周目は予定していないとのことなので、中級レベルもクリアしてしまった腕のたつ人は、必然的にこのモードに行きつくことになる。

ためセレクト

出たなーツインビーのときからある、ため攻撃。このため攻撃の種類を、4種類の中から選べるのである。4つのため攻撃は、それぞれ異なった特徴を持っているので、自分によさげと思うものをチョイスするのがいいだろう。

●ためショット
出たビーのときと同じものである。敵を貫通するのもそれと同じ。これにはそんなに説明はいらないだろう。


ため時間で何段階かの大きさがあるぞ。

●ためパンチ
敵の通常弾を消すことのできるパンチ攻撃ができる。攻撃力もなかなか。

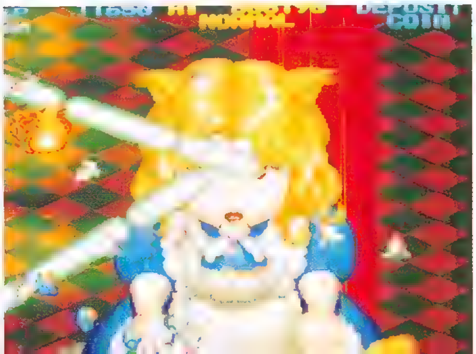
ちなみに、両手あるときは連続して右、左、右、左とパンチを出し、片手だと1発パンチするだけで威力が弱まってしまう。

使いこなせばいける装備だ。


両手でワンツーワンツー。

●ためぶんしん
ためを作ることで、いきなり分身をつけることができる。復活に大変便利である。

さらに、ため終わった（3つ付けた）状態で、さらに溜めを作ると、3つの分身を画面中にはね回して攻撃させることができるのである。


3つ付けた状態から…、


いけーっ!!と分身を飛ばして攻撃できるのだ。

この分身飛ばしは、敵の通常弾も消すことができるので、実はかなり強い。復活もできるし、ためぶんしん最強か？

●ためばくだん
最大6発同時にボムを発射することができる。両手をなくした状態でも使うことができるのが利点。さらに、空中の敵にもこの攻撃でダメージを与えることができるので、使い勝手はよさそう。



一応手がなくても撃てるのがいいかな。

ボタンセレクト

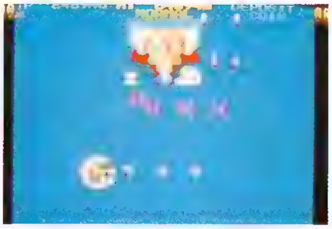
ショットとボムを、ふたつのボタンで撃ち分けるか、ひとつのボタンでまとめるかのセレクトである。



どっちがいいのかなー。

これは、今のところだと、ショットとボムを一緒のボタンにしてやったほうが使いやすくなっている。

なぜかと言うと、AとBふたつのボタンがあったとして、Aボタンでためを作って、そのためをAボタン押しっ放しで持続させつつも、Bボタンによってショットとボムが撃てるのである。これが可能なうちは、これでやるのが強そうだ。



ためを作りつつも…、



ショット&ボムが別のボタンで出せる！強い。

ためぶんしん&1ボタン設定が比較的使いやすそうだ。

2人同時プレイの特徴

もちろん今までのツインビーのように、2人同時プレイができるのだが、協力プレイでの合体攻撃も面白く変わっているので紹介しよう。

●ツイン攻撃

ツインビーとウインビーの2機が近づいた状態でショットを撃つと、勝手に強力なウエーブショットが出る。

このウエーブショット、ツインビーとウインビーの互いの位置によって、飛んでいく方向が変わるようになっている。

例えば、ツインビーが左でウインビーが右なら前に飛ぶけど、逆だと後ろにショットが出る、といった寸法だ。

同社のトライゴンをほーふつさせるツイン攻撃だ。使うのにコツがいるかも。

なお、このウエーブショットは、ツインビーとウインビーの距離によっても変化がある。距離が近ければ近いほど大きなウエーブが、遠ければ小さいウエーブが出るのである。

ちなみに出たビーのときのガッチンコなどはないのであしからず。



ウエーブショットは威力が強力。協力プレイの要（かなめ）だ。



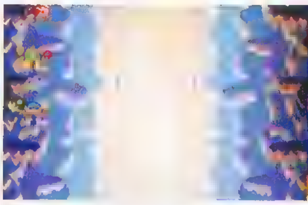
こうすると前に飛ぶのだが…、



こんな感じに飛ばすこともできる。うーんトライゴンな感じ。



近くだとこんな大きいウエーブも…、



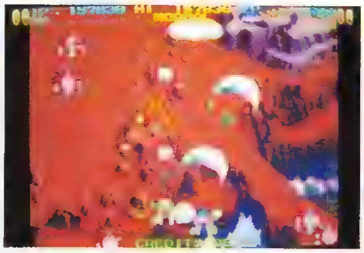
遠くだと、こんなにちっちゃくなっちゃいました。

あ、あとこの合体攻撃は、自分に手がついていなくても合体できるのでご安心を。

はじき飛ばし攻撃

2人同時プレイのときに、他のプレイヤーのためショット、もしくはためパンチが自機に当たると、はじき飛ばし攻撃となる。

この攻撃、敵の通常弾を消してくれる上、はじき飛ばされたプレイヤーの自機が一定時間無敵（!!）になるので、使いまくるのが攻略法とも言えるのでは？



この無敵時間を利用するのがイケる。

グインビーを使え!!

今度もまたグインビーは、地上のアイテムとして登場する。

グインビーを取ると、画面上にグインビーが現れて、自機と合体すれば、一緒に攻撃をしてくれる。

なお、この状態でためると、グインビーをふり回す。その状態でボタンを離すと、グインビーを飛ばして攻撃するのだ。



グインビーを飛ばして攻撃だあー!!

グインビーを飛ばしてしまっても、ふらふらのグインビーを再びつかまえれば消えないので、何回もとばして攻撃することができる。

その他は出たビーとほぼ同じだ。

発売はまだちょっと先だ

本当はサブウエポンのほうまで紹介したかったのだが、それは次回のお楽しみにとっておくとしよう。

で、発売のほうだが、一応春先を予定しているとのこと。まだちょっと先の話だけど、この春期待の新作ってことで、話題になるのは必須。今のうちから待っていてソンはしないものとなることを祈ろう。

今回取材のバージョンは、まだ完成版ではなかった。次回はそのへんも含めてもう少し掘り下げていくぞ!!

MARVEL COMICS™

X-MEN™

CHILDREN OF THE ATOM

絶対破壊者 ジャガーノート

…無敵の体と…強敵がX-MENの行く手…

担当：MOMO

ついに登場ジャガーノート

それでは、ジャガーノートの攻略に入る前に、どのようなスペックを持っているかを見てみよう。敵を知り、己を知れば…というやつだ。

ジャガーノートの特徴としては、防御力、攻撃力が非常に高く、足が遅いことだ。

まず攻撃力についてだが、これは異常とも言えるぐらいに強力だ。大パンチ（と思われる攻撃）1発で、体力の4分の1近くを奪うほど。

また、攻撃判定も強く、対空技として通常技をよく使ってくるぞ。

防御に関しては防御力が高いだけでなく、特殊な性能も持っている。それは、スーパーアーマーなのだ。しかもXパワーを必要とせず、最初から装備されているのだ。


こうなったらピーンチ！

よって、ヘタに技を出してしまうと、相手にない大ダメージとなるだろう。これには注意してほしい。

剛力無比な必殺技

ジャガーノートの必殺技は、ほとんどが一撃必殺。当たらないように、ガードを固めてほしい。

●地震攻撃(アースクェイク)

ジャガーノートのメイン必殺技。両手を振り降ろし地割れを発生させ攻撃する、飛び道具系の技。

地面を這ってくるので、下段ガードでなければ防げない。また、振り降ろす手にも攻撃力はあり、これに当たるととんでもないことになる。

●ジャガーノートパンチ

両手で力いっぱいに殴る技なのだが、モーションが大きいため、よほどのことがない限りガードできるはず。

しかし当たってしまうと、これまたとんでもないダメージをもらうことになる。

●サイトラックパワーアップ

目を光らせ、体が赤くなったら要注意。攻撃力増加を使った合図だ。一定時間だけだ


一撃でこのダメージ！要注意だぞ！

が、この間はとんでもなく攻撃力が上がるのだ。

技によっては、体力の半分近くを一撃で奪われるぞ。収まるまでは、ガードか逃げていよう。

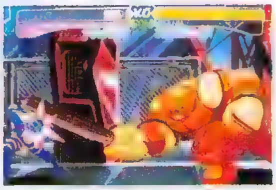
●削り能力

通常技でも削られてしまうのだ。

●鉄柱攻撃

なんと、ジャガーノートステージにある鉄柱で攻撃してくるのだ。

これによる効果は、リーチと攻撃力のアップだ。リーチは、画面端に届くほどになるぞ。


こんなに届くのだ！

●大突進（ハイパーX）

相手を画面端に押し込む、強引な技。当たるととんでもなく痛いが、そうそう当たる技ではないので安心してくれ。

全キャラ共通パターン

ジャガーノトに対しては、全キャラで共通のパターンが使える。が、このパターンは使用キャラによって難度が違うので、あまりお薦めではない。こんなパターンもあるんだよ、程度で覚えてほしい。

やり方は簡単。まずスーパージャンプをして、うまく操作してジャガーノートの後ろに落ちるようにする。ここでジャガーノートが技を空振りしていたら、投げてしまう。これだけだ。

ウルヴァリン

ウルヴァリンは投げ間合いが広いので、スーパージャンプからのスカシ投げ戦法でも勝てるが、それよりも確実な戦法がある。

まず、ジャガーノートから離れる。そして、斜め前上に向かって中ドリルクローを出そう。これで、ジャガーノートの前後に落ちるだろう。

着地したときに、ジャガーノートが技を出そうとしていたら投げてしまう。バックダッシュやジャンプを使われたら、無理をせずに離れて、中ドリルクローから始めよう。


こんな感じで斜め上に中ドリル。


で、着地したら投げるのだ。

サイロック

サイロックは、今までのCPU戦同様に、スーパージャンプからの弱サイブラストでXゲージをMAXまで溜め、ハイパーXのサイスラストで削る戦法で勝てる。

しかし、サイスラストを出すときに注意してほしい点がある。それは、2回連続で出してはいけないことだ。
2回目もジャガーノートに向けて出すと、相打ちすることが多いのだ。よって、1回だけにして、Xパワーを温存させておくのがベストだ。

サイクロップス

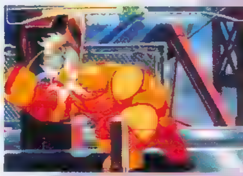
サイクロップスで勝つには、少々地味な戦法を使う。
まずはXゲージを溜めるのだが、溜め方はバックジャンプオプティックブラストを使う。バックジャンプの下降中に出るようにして、ジャガーノートの頭を狙うようにするといいだろう。


頭を狙うといい感じだ。

Xゲージが溜まったら、バックジャンプからスーパーオプティックブラストを使い、ジャガーノートの体力を削ろう。地味だが、これで勝つことはできるぞ。

ストーム

やはりストームも、削りをメインに勝つ方法が安全だ。
まずXパワーは、バックジャンプ中パンチ→ワールウインドを繰り返しながら溜める。
溜まったらXパワーの飛行を使い、ワールウインドを連打するだけ。これで、勝つことはできる。
多少危険だが、飛行を使いジャガーノートに近づき、技をガードする。ガードしたら大パンチ→大キックの2段を入れることもできる。が、ジャガーノートの技をガードするまでが大変。


飛行を使って近づいたら、ガードして…、


大パンチ→大キックの2段を入れる。

アイスマン

基本的には、サイクロップスの戦法と同じだ。バックジャンプしながら、中のアイスビームを出し続ける。
これだけでも勝てるが、XパワーがMAXになったら、投げを狙いにいくこともできる。まず、ジャガーノートに飛び込み、すぐに空中ガードをして着地する。これで相手が大振りしていれば、中投げが入るはずだ。
投げたら当然、アークティックアタックだ。

コロッサス

これといって、あまりいいパターンがない。よって、スーパージャンプからの投げパターンが一番確実だ。コロッサスは投げ間合いが広いので、やりやすいぞ。
Xゲージが溜まったら、スーパーアーマーを使って、ジャイアントスイングを狙いにいってもいいだろう。

スパイラル

スパイラルも今までどおりに、バックジャンプダンシングソード→ソード投げ（前）を繰り返すだけで勝ててしまう。


このソード投げで気絶させて、ハイパーXでもいいかも。

メタモルフォーゼを使ったら、スーパージャンプ投げパターンを使うと決めやすいぞ。

シルバーサムライ

シルバーサムライは、ジャガーノート専用のパターンを使う。
まず、バックジャンプ手裏剣でXゲージを溜める。溜まったら、ダッシュで近づき、前ジャンプ。そして、着地ギリギリ（そんなにシビアではない）でXパワーの「まやかしの術」を使い、ジャガーノートが攻撃を空振りしていたら投げてしまうのだ。
これが一番安全な戦法だぞ。

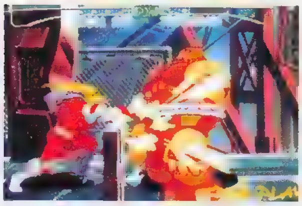

まず、ダッシュジャンプで近づく。

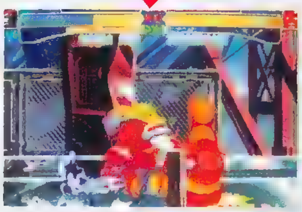

そして、この辺で消えるのだ。


するとほら、技を空振りしている。

オメガレッド

オメガレッドは、かなり楽なパターンがある。
それは、ただ地上でカーボナディウムコイルを出すだけでいいのだ。ジャガーノートがアースクエイクを出そうとすると、見事につかんでくれるぞ。
注意する点として、投げは、2回叩き付けにしなければいけないことだ。1回だと投げた後に、アースクエイクに当たってしまうからだ。

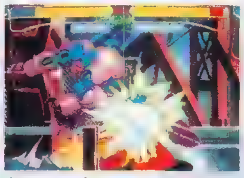

つかまえたら…（下の向きに注意）、


2回叩きつけること。地割れは下を抜けていくから安心。

センチネル

センチネルも他のキャラ同様に、Xゲージを溜めることから始める。溜め方は、スーパージャンプからのロケットパンチ連打だ。
ゲージが溜まったら飛行を使い、ジャガーノートに近づこう。なるべく低空で近づき、攻撃を待つ。ガードしたら、すぐに大キックを当てるようにしよう。かなり楽なパターンだぞ。


飛行を使って、ガードしたら…、


大キックだ！

豪鬼

たとえ豪鬼といえども、基本的なパターンは他のキャラと同じ。まずは、バックジャンプ斬空波動拳でXパワーを溜めよう。
これだけでも勝てるが、カッコよく勝つ戦法もある。Xパワーが溜まったら、まず斬空波動拳を撃つ。そして着地したら一気にダッシュで近づき、当て身昇龍拳を出す。すると見事に決まるのだ。
時々投げられたりするが、負けることはほとんどない。


斬空波動拳→ダッシュで近づき…、


当て身を出す。


そして、ナイスキャッチ。なんでも取ってくれるぞ。

…王を倒せ!
vs マグニートー

…ーX。これで…最大の支配者マグニートーを…

担当:M・D・S・ジョッキー★…

マグニートーの強さに、初めはすごく苦戦したハズ。ここまではいきなり来られても、まずはここでつまづいてしまう。

飛行しながら空中ビーム連射、スキのないスライディング、当たると痛いハイパーX、どれをとってもズルイの一言。

まずは個々の攻撃対策

マグニートーは、スタートしてから、いくつかのモードに分かれる。そのモードによって、やってくる攻撃も変わってくるので、モードの解説とともに、対戦を見ていこう。

始まってすぐのモード

1ラウンド目の出だしである。2ラウンド目は変わってくるぞ。

マグニートーは、初めXパワーがレベル1（オレンジ）になるまでは、あまり攻撃をして来ない。なのでこの時に少しでもダメージを与えておきたいところだ。


投げ返されるときもある。ためらわず行け。

ほとんどのキャラで有効な戦法として、投げがある。

マグニートーに対して歩いて近寄り、端に追い詰めたら、おもむろに近寄り、投げてしまおう。

投げたあとはすかさず追い打ちをしよう（Xパワーがないので受け身をしない）。

ストームなら、落ちてくる着地前のところに、立ち大パンチ→立ち大キック→昇り大パンチ→大キック(空中2段)が入り、かなり強力。


この5段は強力。ぜひ入れたい。

この投げは1回しか決まらないので、ワンチャンスにできるだけ体力を奪おう。

空飛ぶモード

レベル1になると、空中に上がりビームを連射するモードになる。

ここも攻撃するには、絶好の機会である。

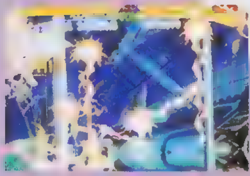
まず、サイクロップス、ウルヴァリン、アイスマン、豪鬼の4人は、昇り攻撃で下から攻撃しよう。

サイクロップスはライジングアッパーカット、ウルヴァリンはトルネードクロー、アイスマンは昇り大キック、豪鬼はもちろん豪昇龍拳で突き上げる。


2発1セットなので、2発目を出すとこを狙おう。真下まで行くと逃げられちゃうぞ。

豪鬼以外の3人（豪昇龍は転ぶ）は、マグニートーが落ちてくる所にもう1回突き上げることができ、うまくすると3〜4回繰り返せる。

ハイパーXが溜まっているなら、飛んでる奴に当てられるキャラもいる。シルバーサムライ、ストームなどは、奴の下にもぐってXパワーを溜めて使うくらいの気持ちが必要。手裏剣やライトニングアタックで溜めよう。こいつらは他でダメージを奪いにくい。当たれば大きいぞ。


溜めてすぐ使う。当て方は同じく2発目の出る所を狙う。

アイスマンとオメガレッドは、奴のビームに対して、こちら側はスーパージャンプして対抗する。

アイスマンはアイスアバランチ（大）オメガレッドはカーボナディウムコイル（小）を狙って出せば結構当たる。

コイルは受け身で返されるが、それでもしつこく繰り返そう。


アバランチは当たれば減るぞ。


コイルも投げれば追い打ちで大足が入り、お得。

タイム60秒からあとのモード

タイムが60秒台くらいになると、奴は地上に降りてくる。

攻撃するスキがあるのは、ハイパーXの出かかり、重力球の出かかり、空中電磁ホーミング、ビームを近くでかわした時、硬鉄を降らせる技の出かかりだけだ。これら以外の攻撃はガードする。

まず、ハイパーXの出かかりだが、これを狙うのには、奴の近くでしゃがんで待っていると良い。

たいていXパワーが満タンになるとすぐ使ってくるので、ある程度予測しよう。また、2〜3ラウンド目の出だしに、Xパワー満タンだと使ってくる。


出だしにちょっと間をおいて大足を出すと、結構当たる。

どのキャラも大足を狙って出すのだが、モーションを見てから間に合うのは、サイクロップス、シルバーサムライ、豪鬼、ストームくらいなので、これ以外のキャラは狙わないほうがいいだろう。相打ちになるとでもなくダメージをくらう。


反応が速くないと相打ちになる。

次に、重力球&硬鉄飛ばしだが、この2つの技もある程度予測できる。

奴がビームを出した直後に、続けて出してくることが多いので、奴のビームをしゃがんでかわしたら、ダッシュからバクチで大足を出すと、よく当たってくれる。サイクロップス、サムライ、豪鬼、ウルヴァリンなどは特に有効。


ビームをしゃがんでかわしたらダッシュ。


大足。半分バクチだけど有効。サムライは大足が長いのでダッシュでなくても可。

ビームのスキには、シルバーサムライの長い刀で攻撃できる。ほかに攻撃手段の少ないシルバーサムライだけに、これは覚えておきたい。



サムライの大足は低い姿勢なので当てられるのだ。

あと、電磁ホーミングは、地上のときは手出しできない。空中のときで、マグニートーが端にいるときのみ攻撃可能。

たいてい奴は2〜3回連続で出すので、1回ガードしたら、すぐダッシュして、2回目を出す所に昇り大パンチなどで攻撃する。ダッシュの速いキャラのみだが、ストームなどは昇り大パンチ→大キックと入るのでお得。狙っていこう。


1回ガードしたらダッシュして〜。


2回目の出かかりをダッシュジャンプパンチ。

大足はめパターン

奴を端で転ばせたなら、次に奴が起きる所にいきなり大足を出してみよう。うまくいくと再び転んでくれ、5～6回繰り返し転がすことができる（奴が前転してくるとダメになる）。


大足で転ばしてから～、


重ねる感じ。奴の起き上がりは速いので注意。

サイクロップス、シルバーサムライ、豪鬼、ウルヴァリン、ストームはこれを狙っていこう。成功すればこれだけで勝てることも。

これだけやってりゃ勝てる法

サイロック、コロッサス、センチネル、スパイラルなどは、この技だけ出してりゃ勝てるっつー楽勝パターン有り。

サイロックは、スーパージャンプから、サイブラストを連発してりゃ良好。

コロッサスは、大のタックルで近寄って、降り際に小キック～小パンチ（空中2段）～しゃがみ小パンチ2～3発～大足払い～大タックルといったのを繰り返し行えば、よく大足をくらってくれる。

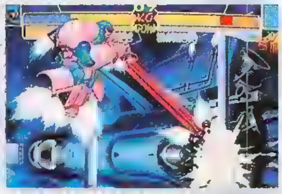

サイブラ、サイブラ。楽。

センチネルは、初めスーパージャンプから下に向けてロケットパンチ連打。

溜まったらすかさず飛行して、そこからまたロケットパンチ連打の繰り返しだ。


このコンビネーションで楽勝。空中ビームもタックルではじく!!

スパイラルは、ソードを付けて、しゃがんで小パンチ連打（小ソード連打）で、6発飛ばしたら再びソードを付けての繰り返し。奴は技を出そうとしてくらってくれるぞ。


飛行してロケットパンチのみ。なるべく高い位置からやろう。

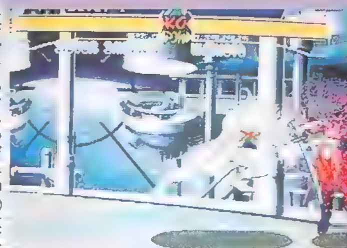
※また、アイスマン、シルバーサムライ、オメガレッドの3人は、奴が地上にいるときにのみ出してりゃいい技がある。

アイスマンは、スーパージャンプからアイスビーム（小）。

シルバーサムライは、奴のスキを見て立ち大キックキャンセル手裏剣↓立ち大キックの繰り返し。


小ソードを連発するだけ。しゃがみながらやること。


全部飛ばしたら再びつける。このスキのなさが強い。


近すぎたら、しゃがみ中Ⓟなどから手裏剣でも良い。基本は大キックから。

オメガレッドは、これまたスキを見て立ち大パンチキャンセルコイル（小）。うまくするとつかめる。


立ち大パンチをよくくらう。ガードされてもコイルでつかめるときあり。

ただし、これらの繰り返し作業をする場合、奴のXパワーが満タンのときには注意をしよう。ハイパーXをくらったらひとたまりもないぞ。堅くガード。

コロッサスはタックル中ならハイパーXをすり抜けるぞ。

要は時間いっぱい粘る

マグニートーの攻撃はどれも強力なので、一発でもくらったら命の保障はない。なので、攻撃できるときのみ手を出し、あとはジッとたえることが必要だ。

おっと、ここで思い出した。奴が重力弾を出したときのかわし方。

スーパージャンプでよけて、レバーを反対方向（前のほう）に入れっぱなしで避けられる。が、ジャンプの低いキャラはムリな場合が多い。


これが来たらスーパージャンプ（Ⓚ3つ同時がやりやすい）。


ぐるっと前に行ってやり過ごそう。

あと、奴の投げ直後のハイパーXは、前転すればくらわずに済むので覚えておこう。

最後に、各キャラ対応表を作ったので見てください。では。

表㋐

ウルヴァリン	飛んだらドリルクロー×2～3回 転ばしたら大足はめ狙い バリアを張らせたら回復
サイロック	スーパージャンプからサイブラスト(小)連打
サイクロップス	飛んだらライジングアッパー連打 地上では大足キャンセルオプティックで削る 転んだら大足はめ狙い バリアはメカオプティックブラストで消す
ストーム	初めに投げたら降り際に立ち大Ⓟ→立ち大Ⓚ→昇り大Ⓟ→大Ⓚ（空中2段） 近づかれたら大足キャンセルワールウインド 転ばしたら大足はめ狙い 飛んだら溜めてライトニングストーム
アイスマン	飛んだらスーパージャンプ～アイスアバランチ スーパージャンプからアイスビーム(小)で削る バリアはアークティックアタックで消す
コロッサス	大タックル～降りぎわに小Ⓚ～小Ⓟ～しゃがみ小パンチ2～3発～大足払い～大タックルの繰り返し
スパイラル	ソードを付けて、しゃがみながら小ソード連打→ソード付けるの繰り返し
シルバーサムライ	飛んだら溜めて雷鳴剣 スキを見て大キック～手裏剣繰り返し 大足はめ狙い バリアを張られたら、氷を付けてもよい
オメガレッド	飛んだらスーパージャンプからコイル㊗ スキを見て立ち大Ⓟキャンセルコイル㊗ パワーを溜めたらすぐにオメガデストロイヤーで削る
センチネル	スーパージャンプからロケットパンチ㊗ 溜まったら飛行してロケットパンチ㊗連打
豪鬼	飛んだら大昇龍～着地後小足連打～大足波動でカタめる 近づかれたら大足波動 遠くから空中波動連打～着地真空波動で削るが、マグニートーのハイパーXに注意

ゲームだけが取り柄ではないのだよ

サイクロップス

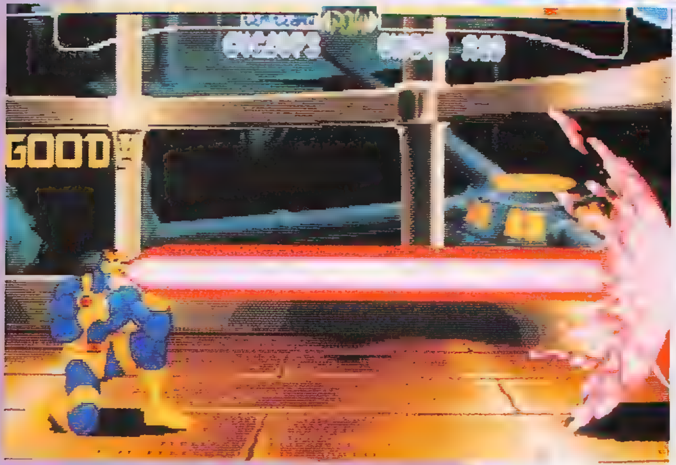
…ビーム、でもビームは使わない…という公式が広まっている。それが大きな間違いであるのを証明しよう。

リーダーは戦略的に

X-MENというゲームは、そのゲーム性からたいていのキャラに『必勝パターン』みたいなものがある。これこれこういう風に攻めれば勝てる……そういった〝強い戦法〟を使ってある意味ゴリ押しすれば、勢いだけで勝ててしまうことがあるものなのだ。

もちろんそれはサイクロップス（以下リーダー）にもある。ただし強烈な威力の連続技や一発技がないので一気に勝ちに結び付くことはあまりない。また、もともとリーダーの場合は〝必勝パターン〟というより、「返されにくい手堅い牽制、防御策」といった戦法がこれにあたるので、そのお得意戦法をやったからといって必ず勝てるというものでもない。リーダーで勝ちをモノにするには、それこそバランスよく立ち回らなければならないのである。

あるときは防御を張って牽制し、またあるときは一転して攻撃に専念する。この〝攻〟と〝防〟のバランスが最重要点だ。



リーダーは離れての遠距離戦が安定パターン。

何が強いのか？頼れる通常技を探る

リーダーの持つ通常技のなかで特に目立って強そうなものというとどれだろうか。

ピンーとこない人は、それこそがリーダーを使ってて勝てない理由そのものであるに違いない。

決め手に欠けるリーダーは普段の攻防のなかで多用する通常技には強い技を用意しておく必要がある。1度にたっぷりと相手の体力を奪う攻撃はなくても、確実に一定量ずつ減らせる技があればそれでいいのだ。そして幸いなことにリーダーにはそういった信頼性の高い技がある。

大キックだ。立ち、しゃがみ、ジャンプのどの状態で使っても強い。判定、威力共に申し分なしだ。どのボタンを押せばいいのかわからなくなった場合は、とりあえず大キックボタンを押せ！というくらいに信頼性の高い技なのだ。

ほかに覚えておきたい通常技はというと…忘れてならない大パンチがある。地上にいるときの単発ビームもかなり利用価値が高いが、ジャンプ中に出せる2種類の大パンチも使用頻度は（場合によっては）高い。

あとは振りの大きな大攻撃のつなぎに使う、あくまで補助としての小パンチ、小キックがあるが、地上戦ではあまり使わない。

主にこの2つ。補助を入れて4つのボタンに活躍してもらう。中央部の2つのボタンには触れないほうがいいだろう。必殺技を出すときにたまに押す程度で、勝ちたいのなら忘れてしまってかまわない。



とっさに押すなら大キックボタンだ。

連続技にはどんなものが？華麗なるリーダーの舞

冒頭でも触れたように、リーダーには激烈な威力の連続技はない。その理由はゲームシステムにある。

リーダーには『連続攻撃能力』というキャラ特性がある。小→中→大へとボタンを連続的に押すことで、通常技だけで何段ものコンボをつくることができる。これは小→中→大という方向性が守られてさえいれば、小Ⓟ→中Ⓟ→大Ⓚだろうが小Ⓚ→中Ⓟ→大Ⓚだろうが通る道すじは関係ない。途中でとばして小→大とつなぐのもOKだ。ほかのキャラから見たら羨（うらや）ましい能力だろう。

だがここに落とし穴がある。

このゲームは連続技の段数が増えれば増えるほど、次の技の威力がダウンしていく。

例えば単発で当てて10の威力の技があるとしよう。しかしこの技を連続技の後半や締めにもってくると、10だったはずの威力は7…4…2…1と落ちていく。10段や20段の連続技ともなると、はたして今減ったのか?と思えるほどにまで威力は落ちてしまうのだ。

つまり…「へたな連続技なら入れないほうがいい」ということになる。もしリーダーのこの能力が大攻撃から始められるものなら、大→大とつなげばそれでいいのだが、あいにくとリーダーは小→中→大の順番でないとつながらない。もともと威力の大きい大攻撃を最後に持ってきて弱くさせるくらいなら、むしろ単発で当てていったほうがいいとさえ思えてくるものだ。

ということで、リーダーの連続技でおすすめなのは「ジャンプ大キック（パンチ）→大足払い」だ。あまりにも簡単で威力も高く、転ばすことができるので追い打ちによる追加ダメージも期待できる。

体重の軽いキャラ（ウルヴァリン、アイスマンや女性キャラたち）には「ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→大ライジングアッパーカット」を狙ってもいい。たまにはこれくらいのものを決めないと爽快感に欠ける。

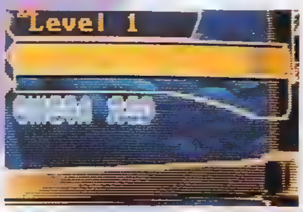
そして最後に「小足払い→大足払い」。大足払いはガードされると反撃を受ける（スキをなくそうとして必殺技を出してもダメ。スーパージャンプは可）。そこで接近戦で様子を見るときには小足払いを出していき、これが当たったら大足払いを出して2段にすればいい。

連続技に関してはこんなところだ。

では、記憶にとどめておきたい通常技と実際に使える連続技という、2つのパーツの解説を終えたので、最後はこれらの組み合わせ方を解説しよう。



こちらは小足払い→大足払いの2段の威力。何と弱くなっている！



これは大足払い1発の威力。

基本戦法1 遠距離で牽制する

リーダーの遠距離モードだ。これには2通りある。

1つ目は立ち、しゃがみの大パンチ（単ビーと略す）を出したあと、小か中のオプティックブラストのコマンドを入力して単ビーの硬直をキャンセルし（俗に言うキャンセル技だ）、「単ビー→ビーム」という連携を作り出す、いわゆる砲台モードだ。

この砲台モードにも多少コツがある。相手のキャラによって上下の撃ち分けに差をつけるのだ。

例えば小オプティックをしゃがんで回避できる相手には、単ビーをしゃがみで出して、次からは立ちビー→小オプティックといってみたりする。

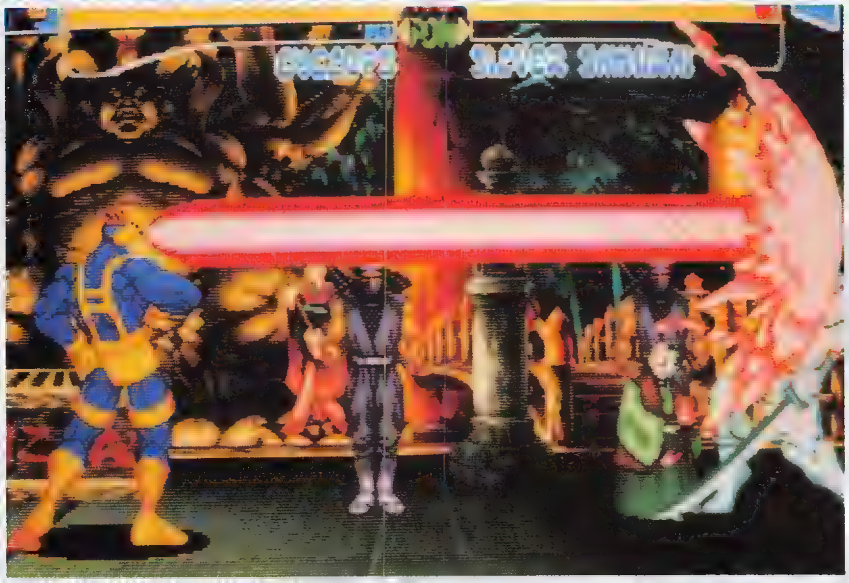
小オプティックをしゃがんで回避できない相手なら、たいてい初めの1〜2回はガードして、3回目あたりの単ビーに対して跳び込んでくるはず。それを防止するために、1回目はしゃがみビー→小オプ、2回目は立ちビー→小オプ、そして3回目は立ちビー→中オプといって、跳ぼうとするところを中オプで撃墜するのだ。3回目は単ビーを出さずに直接中オプでも効果は高い。

これを、その対戦相手に対してなるべく早いうちに仕掛け、「この順番で撃つぞ」と覚えこませる。例えば1ラウンド目にこの砲台モードをやられた相手は、同じ1ラウンド目の後半や2ラウンド目に再び砲台モードになったとき、1回目の単ビー→オプティックをガードまたは回避したあと、おそらくかなり高い確率で2回目には跳び込んでくるだろう。すでに「単ビー、オプ、単ビー、オプ……」の順番で撃つと知っているからだ。

そこで再び砲台になったときには、単ビー→オプのあと、次は単ビーなしですぐに中オプを出してみる。これが先読みしているつもりで跳ぼうとした相手に当たれば、既に相手はリーダーの戦術にはまったことになるわけだ。これは喜ばしい。

ちなみに単ビー→ライジングアッパーカット（跳んできた相手をキャンセルライジングで落とす）はバクチ性が高いが、同じ相手に1〜2回程度なら使ってもいいかもしれない。しかしライジングは対空技には使わず、代わりに立ち大キックかジャンプの昇りで大パンチを出す。昇り大パンチをおすすめする。

さて、遠距離モードの2つ目は、飛び道具による攻撃があまり有効でないキャラに対する戦法、単ビー→スーパージャンプだ。


遠距離戦では意外と使える中オプ。ジャンプ防止技だ。


単ビーを出すと同時にスーパージャンプ。そして上から強襲。

このゲームの通常技は、スーパージャンプによってもキャンセルできる。そこで、離れて立ちビー、すぐにスーパージャンプ（キックボタン3つ同時押しがいいだろう）を出し、空中で技を何回でも出せるスーパージャンプの利点を生かしてレバー下＋大キックの下方向に異常に強い大蹴りを出しまくりながら落ちてこよう。これもただ相手の頭上に行くのではなく、2段ジャンプを使って再度離れた所に着地してもう1度単ビー→S・ジャンプにいったり、空中オプティックにいく機転が大切。

このS・ジャンプ法はアイスマンやスパイラル、オメガレッドやコロッサスなどに有効。

基本戦法② めくる

ジャンプ中レバー下＋大パンチ。この技はあまりにもめくりに使える。これを使った近距離用の戦法。

地上戦、それも接近戦となると頼れる技が大足払い、立ち大キック程度しかないのは説明済み。そんな地上戦をやるよりも、リーダーはジャンプ攻撃が強いのだから跳んだほうがいい。

ここで役に立つのが昇り小キック（レバー下入れ）→下り大パンチ（レバー下入れ）だ。この組み合わせで近くから跳び込めば、下を潜ろうとした相手の背中をめくることができる。ヒット後は連続技。

下を潜られそうなほど近くないときは、昇り大パンチ→下り大キックがおすすめだ。

このコンビネーションで近くを跳び回れば、悪くて相打ち、良ければ連続技だ。やるしかない。2段ジャンプで後ろに戻ったりして翻弄すればいうことなしだ。


近いときはおもむろにジャンプ小キック（レバー下入れ）。


そしてレバーを下に入れたまま、下りで大パンチを出す。理不尽な強さ?いいじゃない。

地味だけど、リーダーだからね

使うボタンは大キックばかり、離れれば砲台、近づけばめくり男。もともと攻撃力の高いキャラで単発攻撃をするものだから、くらった相手の体力は確実に0（ゼロ）に近づいていく。これで嫌われないわけがない。しかしあるものなんだな、華麗で格好いい連続技は。そうした技を今回紹介する余裕はないが、まずは勝てるようになる、そこから始めよう。

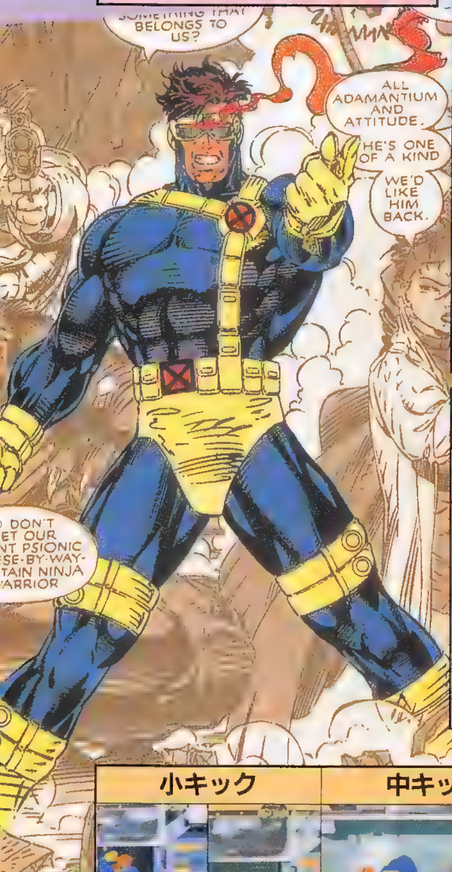
最後になったが、ダッシュ立ち大キックも使えるぞ。倒れている相手への追い打ちは大足払い単発でいこう。

サイクロップス技表

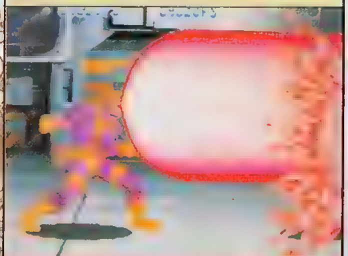
ハイパーX
スーパーオプティックブラスト



↓↙←+P



ハイパーX
メガオプティックブラスト



↓↘→+PPP(同時)

必殺技
オプティックブラスト



↓↘→+P

必殺技
ライジングアッパーカット



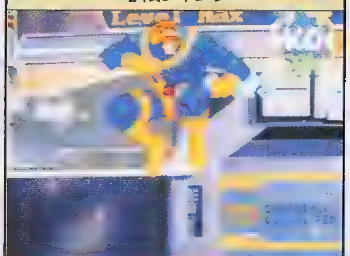
→↓↘+P

キャラ特性
レッグスルー



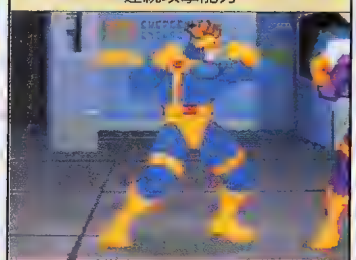
敵の近くで←or→+K(中or大)

キャラ特性
2段ジャンプ

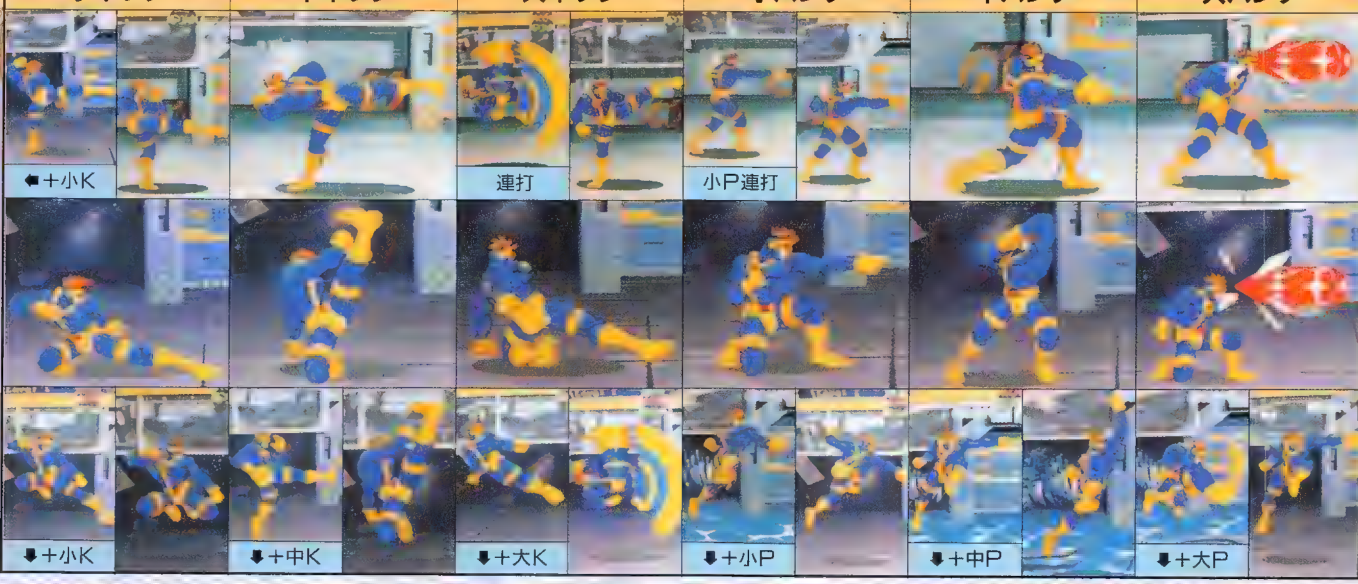


ジャンプ中↑↙↘

キャラ特性
連続攻撃能力



コマンド不要



	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
立ち	←+小K		連打	小P連打		
しゃがみ						
ジャンプ中	↓+小K	↓+中K	↓+大K	↓+小P	↓+中P	↓+大P

…の時代は終わった…
アイスマン
…にまかせて一気に押し切れ!!

担当

サイクロップスを象徴する技がオプティックブラストであるように、アイスマンを象徴する技といえば、真先に思いつくのはアイスビームだろう。だがアイスビームは硬直が長いため、強くなるためには通常技なども駆使しよう。

まずはキャラの特徴を知ろう

アイスマン独特のキャラ特性であるレーザー耐性。互いに体力が少なくなったときに削られないというのは非常に大きい。さて耐性のある攻撃はというと、オプティックブラスト、メガ・スーパーの両オプティックブラスト、サイクロップスブラスト、センチネルの大パンチ、プラズマストーム、アイスビーム、豪波動拳、斬空波動拳の9種。とりあえず覚えておいて損はないだろう。

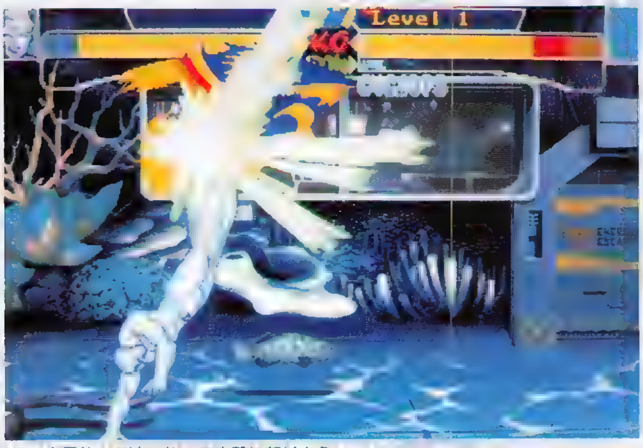
通常技の中で使える技は…。

●立ち大パンチ、立ち大キック

これらは気絶ダメージが大きく、出てしまえば判定が強くて、連携に欠かせないなどいいことずくめ。勝敗の鍵を握る重要な技だ。

●大足払い

かなり信頼できる対空技。しつこく跳び込んでくる相手に有効だ。


大足払いで追い払って攻撃に転じよう。

●中足払い

リーチがあり、下段攻撃なので、相手を追い返したりトドメの一撃に使ったり地味なところでキラリと光る技だ。

●ジャンプ大パンチ、ジャンプ中キック

下方向に強いので跳び込み（ノーマルジャンプ）からの攻撃には欠かせない。


スタート直後は昇り大パンチが強い。

●ジャンプ大パンチ（雪玉）

ジャンプ中にレバー下＋大パンチで出せる雪玉落とし。もちろんくらい判定などなく、相手の攻撃範囲の外から攻撃できるのが強み。レバーを⬇⬈のどこに入れるかで軌道を変えられる。スーパージャンプで画面外の相手に向かって投げつけてやろう。

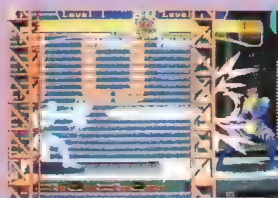
●ジャンプ大キック

マグニートー戦で能力をフルに発揮。でも対戦では無理すれば対空になる程度。

といったところがメインになる。小技は連打がきかないので、まず使わないと考えてもらって構わない。中、大の攻撃をメインにして攻めを組み立てていこう。

使いどころが難しい必殺技の数々

アイスビームの硬直が長い。かなり離れたところから撃ってもガードされたら反撃を受けてしまう。結論を言ってしまえば、アイスビームを使ったほうがいい局面など存在しない。ただ削り量はかなり多いので最後に削り倒すのに有効な程度か。


相手にもよるが、この距離は反撃される間合いだ。

もうひとつの必殺技、アイスアバランチはダメージ、気絶ダメージともに大きいのでうまく当てていきたい。しかしその分硬直時間も長いので、ここぞという局面で使っていくようにしよう。

ただ普通に出しても当たってくれる人は滅多にいないので、多くは相打ち狙いで出していくことになる。相手が接近戦やダッシュ攻撃を狙ってきそうなところを先読みして、自分の近くに落ちるように小パンチ＋小キックのアイスアバランチ（以下小アバランチ）を置いておくような感じで相打ちをとりにいこう。

Xパワーのアイスフィストはかなり使い勝手が悪い。まず装着のモーション中は無防備なので（しかも結構長時間）、雪玉を付けるのに一苦労。ガードの上から削れるようになるが、上がる攻撃力は微々たるものなので、貴重なXパワーを消費してまで使わなくてもいいだろう。

ちなみにレベル2のときに付ける雪玉とレベルマックスのときに付ける雪玉とでは耐久力が違っていて、レベル2雪玉は3発、レベルマックス雪玉は4発攻撃を当てるかガードされるかで壊れてしまう。

ただ雪玉装着のモーション自体が人を小バカにしているので、余裕があれば屈辱技として使ってみるのもいいだろう。というわけで残念ながら雪玉パンチャーズは一時解散。


この状態は完全無防備。しかもモーション中に攻撃をくらうとアイスフィストは無効。

ハイパーXのアークティックアタックはやはり密着して使ってこそ持ち味を発揮できる。密着するための最も手っ取り早い手段は、中パンチの投げで固めるかピヨらせること。アークティックアタックはボタン連打で弾数を増やせるので気合を入れて連打しよう。

アークティックアタックは単体で終わらず、さらにアイスアバランチで追い打ちを狙おう。このときアイスアバランチを出すのが早過ぎると連続技になってしまい、与えるダメージが雀の涙ほどになってしまう。アイスアバランチは連続技にならないように少し遅めに出して、倒れているところへの追い打ちになるようにすれば多少ダメージ量がアップする。

ヒット数だけを考えるなら画面端で中パンチ投げ→アークティックアタック→立ち大パンチ→立ち大キック→大アイスビームが一番多く稼げる。立ち大パンチを空中で当てるのがポイントだ。


大パ〜ンチからさらに連続技。君は何ヒットまでいける?


アークティックで浮かせた後に、

攻守の転機を見極めろ

アイスマンは攻めているときと守っているときが比較的はっきりしたキャラといえる。相手の動きに対応して技を出せるタイプではないので、一度守勢にまわったらひたすら亀のように耐えることを強いられ、ひとたび攻勢に転じたら相手の息の根を止めるまで逃がさず攻め続ける集中力を要求される。

まずは守りの面から見ていこう。

当然のことながら大事なのはガード。X-MENはシステム上、投げを決めにくいようになっているので、投げ返しのことも頭に置きつつ上下のガードを固めていればそうそうダメージを受けるものでもないだろう。

そこから反撃に移るときの技は大足払い、立ち大パンチ、ジャンプ大パンチ、ジャンプ中キックがいいだろう。

上から攻めてくる相手に対しては大足払いで、横から攻めてくる相手に対しては後者の技を使って反撃しよう。余裕があれば小アバランチで相打ちを狙ってみてもよい。

次は攻めだ。

繰り返すが、アイスビームとアイスアバランチは硬直が長いので離れて（端～端に近いくらいで）使う分にはまだ許容範囲だが、接近戦で通常技にキャンセルをかけて使うわけにはいかない。まずは通常技キャンセルアイスビームを撃つクセを早めに直そう。

必殺技が役に立たない以上通常技のみで攻めを組み立てる必要があるが、そこで身に付けてほしいのが大パンチ→大キック、ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチの連携。

ヴァンパイアの目押しコンボの要領でパンチ→キックとタイミングよくポンポンと押すと、初めのパンチをキャンセルして次のキックが連続でつながる。これを利用して大パンチ→大キックという連続技を完成させる。

また昇りでジャンプ中キック（以下J中キック）を出して、降りで大パンチ（以下J大パンチ）を出せば空中で反撃を受ける心配はまずない。

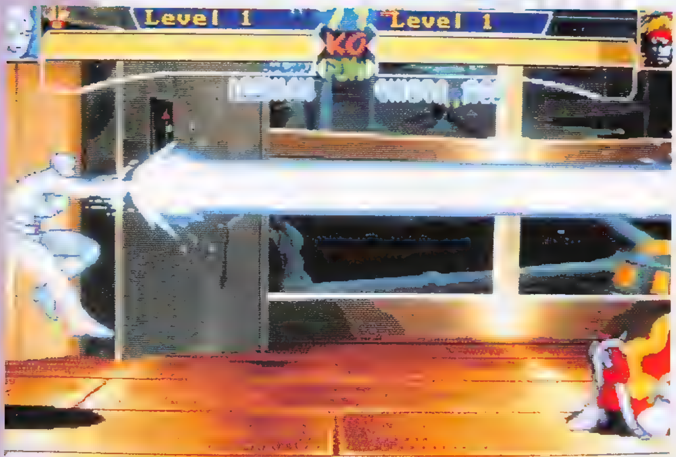
J大パンチが当たれば着地後に立ち大パンチやしゃがみ大パンチが連続技になる。

以上を複合して昇りJ中キック→降りJ大パンチ→しゃがみ大パンチや昇りJ中キック→降りJ大パンチ→立ち大パンチ→立ち大キックといった連携技で押していこう。

立ち大キックの後は距離が開いてしまうので、再度昇りJ中キックで攻め込んだり中足払いや立ち大キックを置いておくように出したりすることで攻撃が途切れないようにしたい。

もし途中で必殺技を出したりスーパージャンプしてしまうと、攻撃の流れが止まってしまって相手に反撃の機会を与えることになるのでくれぐれも我慢するように。

互いに間合いが離れているときは、機を見てダッシュ大パンチ→大キックやスーパージャンプから大パンチ（雪玉）を落としてすぐにアイスアバランチで連続して雪玉を落とすといった攻撃を狙っていこう。相手側がダッシュ攻撃をしてくると思ったら小アバランチで防止網を張っておくのもいいだろう。



バックジャンプからビームを撃ってボタン連打でしばらく滞空すれば比較的安全。


まずは大パンチから、


大キックへ目押ししてつなぐ。


さらに空いた空間に大キックを置いとけば動こうとしたところに命中。

知ってりゃ得する ここ情報

これまで説明してきた攻撃の基本形の中に組み込むと役に立つネタをいくつか紹介しよう。

まずは追い打ちから。中パンチの投げで相手を凍らせたときはダッシュ大パンチ→中アイスビームやダッシュ大パンチ→大キックで追い打ちをかけよう。もちろんXゲージが満タンならアークティックアタックで決まりだ。

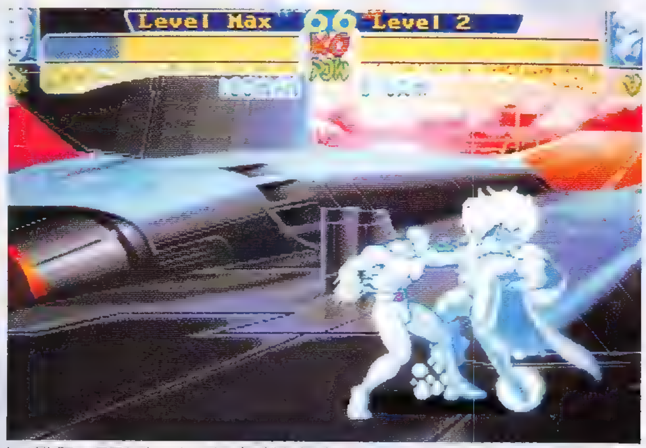
大パンチの投げの後は立ちかしゃがみの大パンチ、立ち大キックがいいだろう。しゃがみ大パンチで転ばせたときも同様だ。

相手が画面端に近いときは立ち大パンチ→立ち大キック→アイスアバランチが連続技になる。この連続技はなんと顔パネルが青の状態（気絶ダメージ0）から一気にピヨらせることができるのだ。たいして難しくないので確実に決められるようになろう。

またアイスアバランチは工夫次第でいろいろと変わった使い方ができる。自分も相手も画面端に近いところで小アバランチを出すと画面外から雪玉が襲ってくるので意外とくらってくれることが多い（といっても相打ちになることが多いが）。

さらに相手がスーパージャンプして落下してくるところに場所とタイミングを合わせてアイスアバランチを出せば巨大なバリアにもなってくれるだろう。

とりあえずバージョン3・00をもとに記事作成しているのでアイスビームをまるで使わない攻略になってしまったことは容赦してほしい。他のバージョンならもっともっとアイスビームを撃ちまくっても構わないので、より一層気持ちいい闘いができるはずだ。



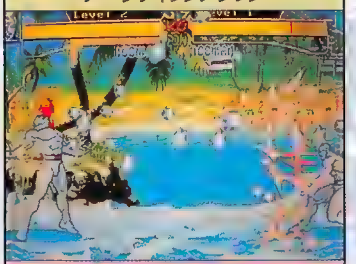
レベルマックスになったら転がり起き上がりなどを駆使して気合で中パンチ投げにいこう。


見えないところから雪玉が降ってくるぞ。


落ちてくるところにタイミングよく雪玉を発生させよう。

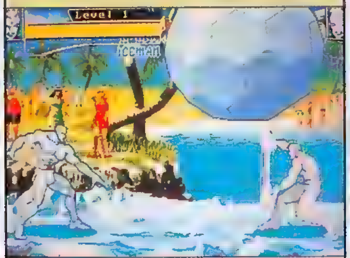
アイスマン技表

ハイパーX
アークティックアタック



↓↘→+PPP(同時)

必殺技
アイスアバランチ



大P+大K

必殺技
アイスビーム

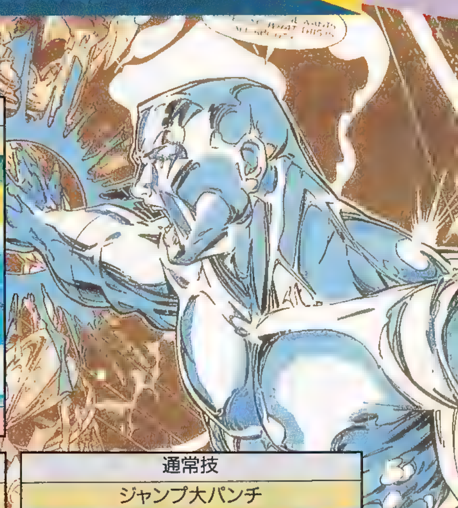


↓↘→+P

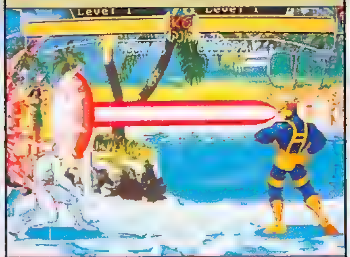
Xパワー
アイスフィスト



↓↙←+PPP(同時)

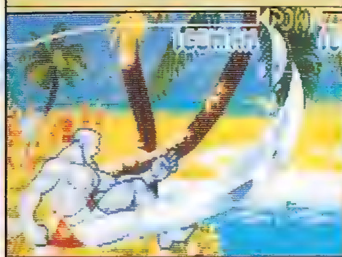


キャラ特性
レーザー耐性



コマンド不要

通常技
ジャンプ大キック



ジャンプ中に↓+大K

通常技
ジャンプ大パンチ



ジャンプ中に↓+大P



小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ	
						立ち
						しゃがみ
						ジャンプ中

センチネル

ソウタァ〜チャンス！

……高機動キャラを……重くてキツーイ大足と……ケットパンチを叩き込め！

担当：アディオス

これが決め手だ！センチネルのお手軽強力連続技集

センチネルの基本戦術に入る前に、いつでも決められる簡単で強力な連続技を紹介しておこう。

①立ち大キック→小ロケットパンチ

立ち大キックはそれだけでも威力はあるが、単発で終わらせては勿体ない。キッチリとキャンセルして小ロケットパンチにつなごう。

②しゃがみ大キック(1段目)→小ロケットパンチ

厳密に言うと連続技ではなく、小ロケットパンチは追い打ちだ。ただ超素早く相手が起き上がらない限り、ほとんど入るはずだ。

③小S・フォース→中ロケットパンチ→しゃがみ大パンチ

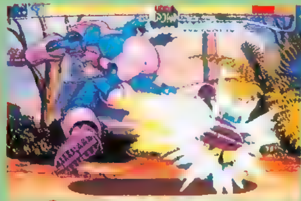
前のふたつに比べて、タイミングはそれほどでもないが、間合いによっては入らないこともしばしばある。S・フォースは中はバラバラになるので、小を使ったほうがよい。

またこの連続技はウルヴァリンは勿論、姿勢の低くなるオメガレッドなどには多用しないほうがいいぞ。

さて、これら3つの連続技はセンチネルの必勝技であり、どれも約3分の1の体力を相手から奪えるはず。詰まるところ、3つのうちのどれかを狙っていくのがセンチネルの闘い方だ。ちなみに通常技はセンチネルの場合、小技1発から次の技キャンセル通常技はセンチネル1発だけに限定されている。つまり小足→大足とはつながるが、小足×2→大足とはつながらないし、中足→大足ともつながらないのだ。しかしこれを利用したところで、X-MEN世界の法則上、威力はたいして変わらないので意識する必要はないだろう。

センチネルのキツ〜イ3連発

1



一発だけでも凄い威力の、立ち大キックをキャンセル。

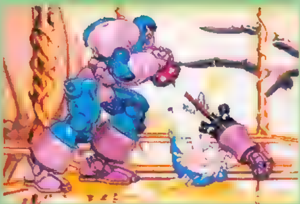


そして小ロケットパンチ。簡単だけど痛いよ。

2



大足払いは1段目でキャンセル。2段入れると次に入れにくい。



追い打ちで小ロケットパンチ。反応が早い相手は避けるぞ。

3



小S・フォースが当たったら、しゃがみ大パンチ。



そしてキャンセル中ロケットパンチだ。入ったら気絶確定。

遠距離戦でなすべきこと

センチネルは手足が伸びるのだから、遠距離戦は得意という意識は間違ってはいない。しかし、何もセンチネルだけが得意というわけでなく、他に遠距離戦を得意とするキャラはいるし、ヘタすれば隙の大きいこちらのほうが不利になりかねない。

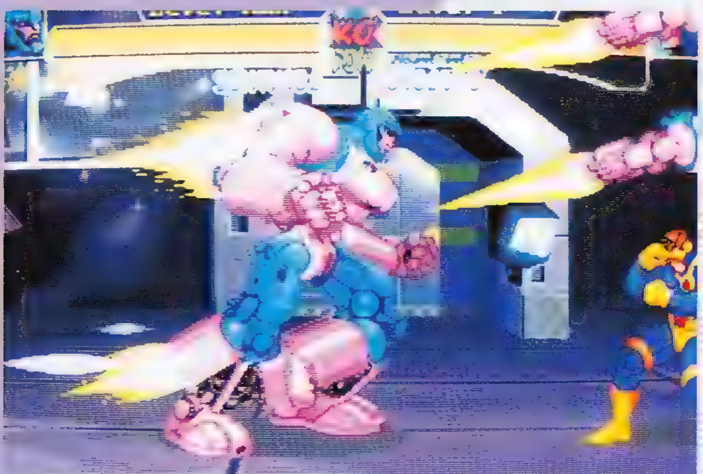
ゆえに徹底して距離をとる必要はないのだが、とったらとったでやっておかなければならないことがある。

まず第一に、S・フォースを放つこと。牽制という意味を除けば、極端な話それ以外はあまり実戦的ではないと言えるだろう。

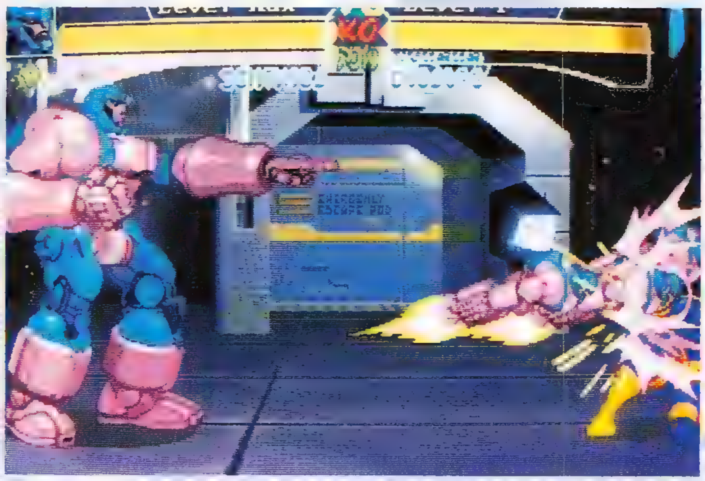
S・フォースを撃ってまず狙うものは、もちろん連続技の③である。入ればほとんど気絶するし、ガードされても固めることができ有効だ。

ただ先に書いたように、あまり多用できないので、しゃがみ大パンチをキャンセルして、またS・フォースを出したりしていくといいぞ。

この連続技（携）を恐れて長くガードしてるようなら、フォースをダッシュで追いかけ距離を詰めていこう。



ダッシュで近づいて、2択の準備だ。



小センチを出した後、固まっている相手なら…。

キャンセルの弱点を知れ!

ダッシュで間合いを詰めたなら、もちろん通常技を当てていくべきなのだが、前述したように通常技のみでは、ほとんど固めることができない。

そこで真っ先に考えつくのが、何か通常技をキャンセルしてロケットパンチにつなぐこと。

特に大足払いは連続技②でもあり、キャンセルしないとガード後反撃を受けてしまう。

ところで大足払いキャンセル小ロケットパンチは入ればいいが、実はガードさせても固めることはできない。

大足払いと小ロケットパンチの継ぎ目を楽々ジャンプされ、もちろんこちらはガード不能なのだ。


接近してたら問題ないが、すこし離れているとキャンセルロケットパンチはジャンプされるのだ。


それを狙ってくる相手には、ロケットパンチと見せかけ小S・フォース。相打ちでもOK。

これを防ぐため、大足払いをキャンセルする際は小ロケットパンチだけに限定せず、小S・フォースも混ぜていくといいだろう。これなら跳んでくる敵に対空になるからね。

さらに、大足払いは1段目だけでなく2段目にもかけるように。もっともそれをキャンセル小ロケットパンチにしても跳ばれてしまうけど、バリエーションはあったほうがいい。

オッと言い忘れたが、ここまでの話は遠間でのことで、接近して大足払いをキャンセルすれば別に問題はないぞ(相手は跳べない)。当然、大足払い以外の通常技も、例には漏れない。

中キックを使いこなせ!

相手と接近しているとき、いくらキャンセルの仕方に気をつけたとしても、やはり相手がずっとガードしていたら意味がない。ま、そういう相手は投げたりしたらいいんだけど、センチネルには強力な2択が存在するから、そいつを利用してガードを崩そう。

具体的にセンチネルの2択とは、ジャンプ中キックと大足払いなのだが、まずは中キックの全種類を説明しておこう。

●立ち中キック

センチネル唯一の対空に適した通常技。当たれば相手は吹っ飛ぶので、追い打ちで大ロケットパンチを入れよう。ただし、段数ほどの威力はない。

●しゃがみ中キック

見た目は大足払いとほとんど変わらないが、2段目が伸びないためリーチは劣る。これを使うなら、大足払いのみを使ったほうがいいかも。

●ジャンプ中キック(レバーニュートラル)

昇りで出せば、しゃがんでいる敵にも当たる。レバーが上に入りやすいので注意。


ニュートラル昇り中キックを出すとき、レバーに注意しよう。

●ジャンプ中キック(レバー下)

レバーニュートラルと見た目はほとんど変わらないが、足の角度がわずかに狭い。したがって間合いが近ければ、レバー下の中キック、遠ければニュートラルの中キックという具合に使い分けよう。

●ジャンプ中キック(レバー相手方向)

2択を迫るとき、いつも相手が地上にいるとは限らない。当然ジャンプする恐れもあるわけだ。そんな状況のときにこれを使い、相手の出鼻をくじくようにしよう。


2択を嫌ってジャンプする奴にはこっちだ。

●ジャンプ中キック(レバー上)

相手が自分より上空にいるときに使うわけだが、ほとんど使う機会はないだろう。

地上の相手にセンチネルラッシュ

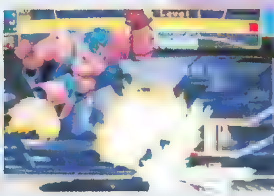
センチネルは自分が空中、相手が地上にいる状態がかなり強い、と前回書いたのを覚えているだろうか?

2択で大足払い→ロケットパンチが当たったら、次にまたS・フォースを撃ったりしたらいいが、昇り中キックをうまく出せたとしたら、まさにその状態になるはず。

中キックを相手が立って当たってくれたら、次に小ロケットパンチで2段になるから、それでもいいと思う。

しかし、まずしゃがんでるときにくらうはずだから、ガードされるとわかってロケットパンチを出すのは早計というもの。

そこでジャンプ中キックの後に何を出すかだが、通常技は意外に限られており、間合いも多少離れるから、出せても届かないことが多い。


昇りで中キックをうまく当てられたら…、


降りるときに中パンチをキャンセルして…、


ロケットパンチ。ラッシュの一例だ。


ガードを固める相手には、レバー下中パンチで驚かそう。

その限られた中で、一番お薦めできるのが中パンチだ。

リーチはあり威力もあるし、何といっても2種類用意されているのがいい。

当てやすいのはレバー下入れの中パンチだが、出るのが遅くキャンセルロケットパンチでも2ヒットにならない。

普段はレバーニュートラルの中パンチをキャンセルして小ロケットパンチを撃ち、安定してガードする相手や、届きそうにないときにレバー下のほうを使おう。

また、ラッシュをかけるときは、本来なら扇風機(レバー下入れ大キック)を使うほうがいいのだが、何か技を出した後には出ないようになっているのだ。

扇風機を使うときは普通に跳び込んで、当たり方がよければ次に大足払いをつなげ、悪ければキャンセル小ロケットパンチを狙っていくのが一番いい。その他、飛び道具の先読みなどには、威力の高いジャンプ大パンチを使おう。

ラッシュの法則 ロケットパンチは締めで使う

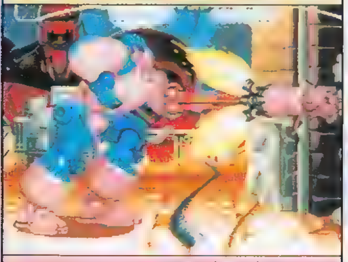
空中で何か技を出せば、すぐにキャンセルしてロケットパンチを出してしまいがちだが、次に何か通常技を出せるときは、それを出すようにしてほしい。例として中パンチを書いたが、自分にあった組み合わせを考えていくといいだろう。

通常技を当てられるだけ当て、組み合わせも変えていき、もうロケットパンチしか届かないようなら出すようにする。

そうやってロケットパンチの出すタイミングを悟られないようにするのが、センチネルのひとつの課題だ。

センチネル技表

ハイパーX
プラズマストーム



↓↘→+PPP(同時)

必殺技
ロケットパンチ



↓↘→+P

キャラ特性
つかみ上げ



↓↘→+K

Xパワー
飛行



↓↙←+PPP(同時)

必殺技
センチネルフォース



倒れた敵の近くで↓+P

通常技
ボディプレス



ジャンプ落下中↓+大P

通常技
振りかぶりパンチ



ジャンプ中↓+中P

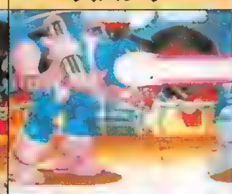
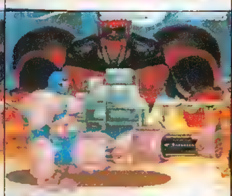
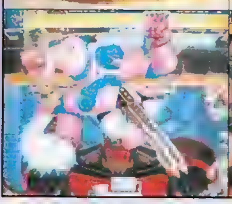
通常技

中キック	中キック	中キック
		
ジャンプ中↑+中K	ジャンプ中↓+中K	ジャンプ中→+中K

通常技
扇風機



ジャンプ中↓+大K

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
立ち						
しゃがみ						
ジャンプ中						

CPUエキスパートモード公開と全キャラ隠し技すべて公開!



隠し技公開も遂に終盤！ 残りすべてのコマンドとCPUエキスパートモードコマンドも一挙公開だ！

担当・VF2チーム

日増しに成長するCPU…それがこれだ!
CPU エキスパートモードコマンド公開!

バーチャ2の対CPU戦は2つだけじゃない! もう1つのCPUを呼び出す方法を伝授しよう。

担当　K・K

エキスパートモードコマンド

キャラセレクト画面中に ↓↓↑↑←←→→ パイの声がしたら成功

隠されたCPU戦 エキスパートモードとは!?

VF2のCPUにはタイムアタックと段位認定の2つのモードがあるのは知っているよね。

実はVF2には隠しコマンドを入力することでもう一つのCPUモードを呼び出すことができるのだ！

その名も

エキスパートモード

このエキスパートモードはいったいどのようにして呼び出し、何が変化するのだろうか？



ム！ゲージの上にアヤシイ文字が！

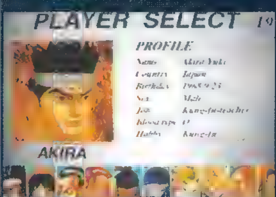
エキスパートモードを呼び出すには?

まずエキスパートモードを呼び出す方法を伝授しよう。コマンド入力は表①に書いてある通り、キャラセレクト画面で

↓↓↑↑←←→→

を入力すればよい。

この時、別にスタートボタンを押した直後に入力する必要はない。自分の選びたいキャラにカーソルを合わせて置いてから入力してもOKだ。



この時にコマンドを入力する。

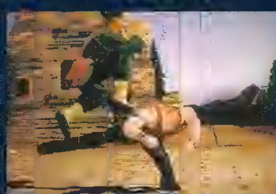
エキスパートモードと他のCPUの違い

パイの声がし、コマンド入力が成功するとキャラを選んでプレイすると画面左上の体力ゲージの上にEXPERT MODEと表示されるのだ。

エキスパートモードにするといったい何が違うのだろうか。主に次の点が通常のCPUと異なる。

①技に対する反応がよくなる
②ガードがうまくなる
③学習機能で覚えた行動を使ってくる

などが挙げられる。

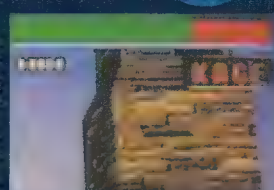

小ジャンプで避けるとは！

①、②についてはだいたい理解できると思うので、説明ははぶこう。しかし、③の学習機能とは何か?

君の動きをCPUが学習し使ってくるぞ!

学習機能はCPUを行っている時、対戦を行っている時にかかわらず、常にコンピュータがキャラの動きをチェックして「スキがない連続技」や「タイミングのよい返し技」などを出したときその一連の動作を記憶する。

通常、プレイ中に自分のキャラの名前が光るのはその直前の技をコンピュータが記憶したことを表しているのだ。


このキャラの名前が光ったら学習したぞ！

エキスパートモード中、学習機能をコンピュータが使った場合、CPU側の体力ゲージの下に"USE"という文字が表示される。ひょっとしたらそれらの技は君のプレイの模倣かもしれないぞ－


USEの文字が光り、ラウが斜上掌を!


浮かしからの空中連続技を決めてこようとした。

段位認定モードと併用可能！真の名人を目指せ

最後にこのエキスパートモードは段位認定モードと併用して行うことができる。

やり方は段位認定入力でスタートしてからコマンドを入力すればよい。

さあ真の名人目指してがんばろう－



崩拳	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
鶻子穿林	←→Ⓟ+Ⓚ
双掌	←or→Ⓟ

崩撃雲身双虎掌

アキラ究極奥技、その真の姿は…

今月のアキラの新技紹介は最後を飾るにふさわしい、究極奥技ともいえる技だ。

"アキラにすさまじい連続技が隠されているらしい"という噂話が、昨年の中ごろから巷でちらほらと流れ始めた。

そして12月の後半には一部の人々が実際にその技を使い始め、地域によってはまことしやかに技名も聞かれるようになった。しかしそれはほんの一握りの人々しか知らない情報であり、正確なものではなかった。

そこでここに正式に公表しよう。アキラ究極奥技、その名も崩撃雲身双虎掌という。

さて、アキラの奥技を聞いて大抵の人は鉄山靠を思い出すであろう。鉄山靠とはアキラが体勢を低くして相手の懐にもぐり込み、肩から背中の部分を叩きつけるという大技。他に類を見ない独特のモーション、カウンターにヒットした時のダメージ量、見る者に驚くべきインパクトを与える。VF・アキラの最大の技である。VF2でも健在であるこの鉄山靠を超える技が本当にあるのだろうか？疑問に思う方もいるかもしれない。が、鉄山靠と新技である崩撃雲身双虎掌は全く性質の異なる技なのである。

崩撃雲身双虎掌はどういう技かというと、鉄山靠が打撃技であるのに対して崩撃雲身双虎掌は実は投げ技なのである。

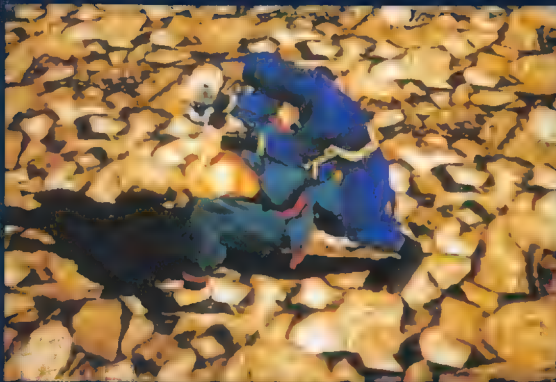
まずこの点で鉄山靠との違いが分かるであろう。だがここでもう一つの疑問が浮かび上がる。12月に流れていた[illegible]し連続技とも[illegible]である。基本的に投げ技とは単体で使うものである（崩撃など5種類の崩し技は例外とする）。しかし、この技だけの特例なのだが実は崩撃雲身双虎掌とは、先行入力型3段スライド式の投げ技なのである。

このアキラスペシャルともいえる、崩撃雲身双虎掌のコツとは?

先ほど説明した崩撃雲身双虎掌の入力とは3段階に分かれていて、まず相手を投げることができる位置で、崩拳（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）を入力する。2つ目は崩拳を入力した直後に、鶻子穿林（[illegible]Ⓟ+Ⓚ）を入力する。そして最後に双掌（[illegible]）を入力する。といった3つの入力によって完成する。一つでも入力を失敗すると残りの技は出ないのである。

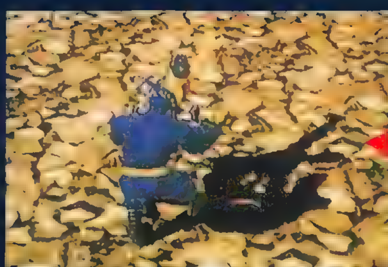
さて、ここで入力のコツを伝授しよう。まず崩拳を入力して崩拳のグラフィックが出るまでに、鶻子穿林を入力する。そして鶻子穿林のグラフィックが出るまでに双掌を入力し、すべてのコマンドが完成していなければならない。そのためにかなり速い入力を要求されるが、この技は確実にコマンドを入力しないと決して出ないので、落ち着いて練習しよう。どうしても技が出ないという人は、レバーとボタンの同時入力が大敗[illegible]していないかを[illegible]して練習しよう。

この技は相手の体力を満タンから半分も減らすことができる技なので、日々の練習を欠かさずチャンスを[illegible]にできるようにしよう。

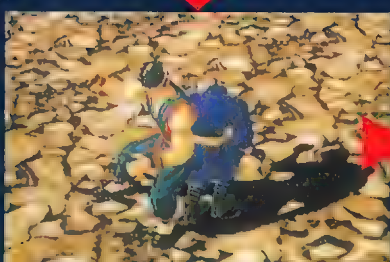

相手と近距離で…


鉄山靠！真にアキラの醍醐味！


崩拳を入力した直後に、


ここで鶻子穿林を入力して…


鶻子のグラフィックが出ているときに


双掌を入力。


入力が正確ならば…


完成！

VF2アキラパワーアップ講座vol.1

偏差値40からの外門頂肘講座

押すことしかできないアキラ使いたちよ！この講座を読んで外門頂肘を極めれば、一気に偏差値UPだ！

巷でアキラを使っているプレイヤーをよく見かけるが、VF2アキラを完全に使いこなしている人は非常に少ない。

そこで今回から定期的にアキラパワーアップ講座を開設しようと思う。そして記念すべき第一回は〝外門頂肘〟を取り上げるぞ。

外門頂肘の入力のコツをつかもう

インストカードに〝外門頂肘Ⓖ←Ⓟ〟と、載っているが入力の仕方がわからず、それがどんな技か知らないという人もいるだろう。**外門頂肘はズバリ当て身技**である。当て身技とは、相手が出してきた技を逆手にとって反撃する返し技の一種である。Ⓖ←Ⓟという入力について詳しく説明すると、まずガードボタンを短く押す。そして、ガードボタンを離したらレバー←とⓅを同時に入力するのだ。



外門頂肘だ！



崩拳を決めた後に…

CPU相手に外門の練習をしよう

コマンド入力を理解したところで、実際に外門頂肘で相手の技を返してみよう。練習台になっていただくのは、CPU戦一人目のラウ。まず相手のスキをみて崩拳（近い間合いでⓅ+Ⓚ+Ⓖ）で相手を崩す（崩拳は投げの一種）。そして自分の硬直が切れる寸前にⒼ←Ⓟを入力してみよう。ラウは崩拳の後に必ず上段攻撃を出してくるので、自動的に外門で返すことができる。

そう、**外門頂肘とは基本的に相手の技を見てから入力するのではなく、先読みで入力する技なのだ。**

上・中・下段の外門を使い分けよう

インストカードにⒼ←Ⓟと載っている外門は上段当て身技で、他に中・下段当て身も存在することを知っているだろうか。Ⓖ←Ⓟで中段当て身、Ⓖ←Ⓟで下段当て身が出る。

しかし、必ずしも中段判定の技を中段外門で返せるというわけではないので注意しよう。例パイ・穿弓拳（中段判定）は上段外門で返す。

外門頂肘の欠点を理解しよう

相手の出した技を有無をいわさず返す外門頂肘。万事いいことずくめのように聞こえるが、欠点もある。

まず第1に上・中・下段の3択であるということ。いくら読んでも相手の出す技をすべて先読みで返すなんて絶対に不可能である。

それにもう一つ、外門で返すことができない技も存在するということである。例えばジャッキーのスラントバックナックルやラウ、パイの旋風牙・燕旋脚などの回転系の技が返すことができないようだ。ただし、回転系に見える技でもラウの地掃腿など返せる技もある。



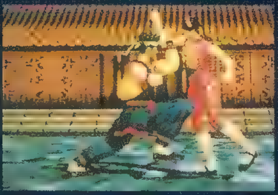
外門頂肘（肘・裡門返し）



単賀頂（上K返し）



揚炮（上逆返し）



外門頂肘（上正返し）



翻身単打（下P返し）



双拍手（下K返し）



上歩衝靠舞（逆返し）



背歩裏肘（中正返し）

外門のグラフィックは8種類！

最後に一つだけ注意してほしいことは、外門には8種類のグラフィック（上段の外門頂肘・揚炮・単賀頂や中段の背歩裏肘・上歩衝靠・外門頂肘・下段の双拍手・翻身単打）があるためあらゆる攻撃を返せるような気がするが、実際は上・中・下の3種類である。

外門はあくまで3択であり、すべての技を返せる訳ではないので過信は禁物だ。さて、次のページはキャラ別外門実践編だ。

エサをまいてくいつかせよう!

キャラ別外門実戦講座


アキラは裡門をガードした後に裡門で返してくることが多い。

アキラは裡門頂肘というガードさせても反撃を受けない技を持っている。その利点を生かして裡門をガードさせた瞬間に外門を入力する戦法が非常に使える。ただし多用は禁物だ。

●VSアキラ
アキラとの対戦は基本的に裡門と猛虎の打ち合いになる。こちらの裡門をガードさせるとアキラは大抵、ⓅⓀか裡門を出して来るので相手のくせを見抜いて外門を入力しよう。

また、しゃがみⓅの後に猛虎を出すことも多いので上段外門で猛虎を返すのもいい。

●VSパイ
パイの攻撃を外門で返すことは比較的楽である。メインの中段攻撃である穿中拳を上段で取ることができるからである。裡門をガードした後もⓅⓀや穿中拳を出すことが多いので上段外門を置いておこう。下段は捨てていい。


穿中拳は上段外門で返せるぞ。

●VSラウ
斜下・斜上掌、腿登裏旋脚は上段で返すことができるが、失敗するとカウンターでヒットするため、絶対に無理をしないこと。外門を使うには最も危険なキャラでもある。


斜上掌を外門で返すことはかなり危険である。

●VSウルフ
初心者なら裡門をガードした後にしゃがみⓅを出してくることが多いので下段で返そう。ただし、中級者以上になるとボディブローを使って来るはずだ。ボディブローは外門で返すことができないので、相手によって対策を変えよう。


ボディブローは外門で返せない。

●VSジェフリー
ウルフと同じように初心者はしゃがみⓅを使って来る。だが、ジェフリーにはボディブローがないので、上段のダブルアッパーを上段外門で返そう。非常に楽な相手だ。


ジェフリー戦は上・下外門に絞ろう。

●VSカゲ
カゲは外門で返すにはリスクが大きいキャラである。カゲは上・中・下段の技がそれぞれ使えるため、これといった外門パターンはない。ラウ・パイの腿登裏旋脚に似た旋蹴りを外門で返すことはできない。


[illegible]は外門で返せない。

●VSサラ
サラは裡門をガードした後にⓅⓀや[illegible]を出してくることが多いので、中段外門に絞ろう。外門で返すことは比較的楽だ。


D[illegible]は中段外門で返す。

●VSジャッキー
ジャッキーに裡門の後に外門は絶対に出さないほうがいい。なぜなら裡門の後にスラントバックナックルを出されるとアキラは何もできないのだ。スラントは外門で返すことが不可能であり、ヘタに外門を出すとカウンターで浮かされてしまうからだ。


ジャッキーに外門は使わないほうがいい。

●VSシュン
シュンも裡門をガードした後にしゃがみⓅを出すことが多い。これはシュンの基本的な攻撃パターンの一つに、しゃがみⓅ→月牙叉撃という連携があるためである。


月牙叉撃は上段で取れる。

●VSリオン
裡門をガードした後にリオンはⓅⓅⓅか盤肘(ひじ打ち。中段)を出してくることが多い。ⓅⓅⓅはしゃがんでかわせるので中段外門に絞ってもいいかも知れない。


前疾歩は上段で返せるぞ。

ここまで各キャラの対戦でよくある外門で返すパターンの一部を紹介した訳だが、これを参考にして外門マスターになれるよう練習してほしい。

酒が飲める
酒が飲める
足払いができるぞ～!

III

隠し技公開

舜帝



背旋肘	⇨Ⓟ
後蹴下腿	⇧Ⓚまたは⇧ⓀⒼ
後蹴連腿	⇧ⓀⓀまたは⇧ⓀⓀⒼ
転倒立	⇨⇧⇩⇨⇦
倒身連脚	転倒立からⓀ
前旋掃腿・連前旋掃腿	飲酒から⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ

いよいよ残りすべての隠し技が公開できることになった。舜帝の技はある入力で倒れたり、違う技をつなげられたりできる。その分コマンドと判定が複雑なのでしっかり覚えよう。

●背旋肘（⇨Ⓟ）
しゃがみ状態から体をひねりつつ伸びて肘を当てる技。別名"じじい鉄山靠"といわれる。リーチがあり、結構素早く、しかも下段なのでいきなり使うとよい。判定上中段蹴りすら避けるタイミングがあるが狙ってできるものはないぞ。



中段蹴りや肘打ちもスカることがあるぞ

●後蹴下腿（⇧Ⓚまたは⇧ⓀⒼ）
その後で体を向しつつ、足を後ろ（背中側）に下段蹴りを出す技。この技の判定は下段。動きの動作もかなり大きいが素早いのでたとえどの後でいきなり使用しても起き上がりにⓀ+Ⓖの中段攻撃との2択などに使える。この技は威力がないのでカウンターヒットでもダウンを奪えない。次に紹介する⇧ⓀⓀをメインに、そのフェイントとして使う程度に留めよう。Ⓚの後すぐⒼを入力すると蹴りの後倒れてくれる。これもある意味フェイントとなるぞ！

●後蹴連腿（⇧ⓀⓀまたは⇧ⓀⓀⒼ）
後蹴下腿にさらに上段蹴りを連続技としてつなげた技。一応ダウン技で最初の⇧Ⓚがヒットすれば次の上段蹴りも当たってくれる。使い所は後蹴下腿と同じだ。
この技も⇧ⓀⓀの後にⒼを入力することでその場に倒れることができるぞ！



くるっと回って足元に蹴り！



そしてさらに蹴り上げる！



たまにフェイントとして使るのがよいぞー

●転倒立・倒身連脚（⇨⇧⇩⇨⇦・転倒立からⓀ）
コマンド入力でくるっと後転しながら逆立ちをするのが転倒立、その逆立ち状態から連続蹴りを出すのが倒身連脚。倒身連脚は判定がかなり強いが戻りが遅いので屈辱技として使うのが一番良いだろう。ちなみにこの技、映画でジャッキー・チェンが使っていた。

●前旋掃腿・連前旋掃腿
連環前旋掃腿
（飲酒から⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ）
酒を飲むことで初めて使えるようになる技で、一回だと⇩Ⓟ+Ⓚの前旋掃腿しかでない。2回、3回と酒を飲むことで連、連環と回数が増えていく。足払いなのでダウンを奪えるがその後の追い打ちが安定しない。キャラとタイミングによっては一度、前旋掃腿を入れてから再度前旋掃腿で追い打ちが可能だ。



旋風掃腿よりも早いぞ！

とりあえず打撃系の技はこれですべて。残りの避け攻撃は次のページでまとめて紹介しよう。



映画酔拳でジャッキー・チェンが使っていた有名な技だ！

酔狂雪風の避けの舞講座
—初歩の避け—

舜帝の醍醐味である移動技による避け攻撃。このページではそれらのコマンドと使い所を伝授しよう!

やっぱ日本酒派　雪風

避け運動をまずは覚えよう

じーさんの真の面白さは避けと移動にある。数ある避け方法や移動による舞(?)を伝授する前に、まず、移動系の技の本質を知ってもらうのに今回は徹したいと思う。

移動系には大きく分けて3種類ある。まずそれらを個別に紹介していこう。

●向側前避(Ⓖ)

相手の側面に回り込むように前進する行動で、通常のダッシュ(ⓇⓇ)よりも早く、しかも長く移動する。その半面すべての行動が終わるまで硬直しているので動きがとれない上にこちらには投げられ判定があるので投げで返されやすい。


ササアーと相手の側面へ移動する向側前避。

●後伸避

後方にヌッと身を引く行動。バックダッシュよりもゆっくりだが判定が少し小さくなってくれるのである程度の技は避けられる。


スウと身を引く後伸避。

●向側後避(Ⓖ)

いきなり斜め後方にスッと身を引く行動。行動自体が素早い上に完全に軸がズレてくれるので、タイミングさえ合えば連続技以外はすべてかわせる。


サッと身を斜め後ろに引く向側後避。

この3つの行動のうち向側前避は避けに使うというよりも相手との距離を一気に縮めたい時やバックダッシュなどを使って相手を錯乱させたい時などに使うのがよいだろう。その錯乱を誘う動きは後述するとして、残りふたつの行動の使い方を伝授しよう。

避け運動からの攻撃を出そう!

後伸避と向側後避は、大きく相手の技を避けるための[illegible]である。しかし、避けるだけ[illegible]らバックダッシュでもできるのでは?と思っている人もいるだろう。

実はこのふたつの行動は、さらにコマンドを入力することで[illegible]技を出すことができるのだ。

●後伸避払手([illegible])

後伸避でさがりながら[illegible]払うようなパンチを出す。ⓅⓅⓅなどは潰せるがその他の技はためし。逆に判定が前に出てしまうのでこっちが潰されてしまうので要注意。

後伸避からはこれだけ。これに対し、向側後避からは2種類ある。


こんな感じで下からパンチで攻撃する。

●向側後避払手([illegible]ⒼⓅ)

向側後避を行って、終了寸前に下から払うようなパンチを出す技。この技で[illegible]は潰せるが他の技はほとんど[illegible]ため。使い方はある意味[illegible]


向側後避から[illegible]ようにパンチを出す!

●向側後避双掌(ⒼⓅ+Ⓚ)

向側後避の後にいきなり両手で突きを出す技。この双手、形はⓅ+Ⓚの転身双冲掌に似ているが判定が実は上段にしかない。しかし、向側後避払手と違い、ちゃんと見切れば相手が前進してくる技なら潰せる。かなり使える技のハズだが、タイミングを間違えると[illegible]確実。諸刃の剣でもある。

さて移動系避け攻撃はこれで全部。とりあえず技が出せるように練習しておいてほしい。次回は実戦的な使用法を説明していくぞー!


双手のほうが払手より使える

82歳の酒の宴!

VF2最大の謎!舜帝の酒は何か?ラオチューか?日本酒か?それともやっぱり〇〇?どーでもいーか…。

お酒大好き!「ビールは…」の雪風

遂に公開!酒飲みの効果!

前から酒飲みに特別の意味があると説明してきたが、今回その酒飲みの効果のすべてを説明しようと思う。

まず、酒飲みの動作をするのは次の技を当てた時のみである。

●転身双冲掌(Ⓟ+Ⓚ)

●酔歩転身肘(基本投げ)

このふたつ以外に酒飲み動作があるものはないぞ!


この投げ技でも酒を飲むぞ!

5%UP!8段階まで上がる威力!

次に酒飲みで何が変化するのかを説明すると次のようなことが挙げられる。

①Ⓟ+Ⓚで技が出せ、飲んだ回数に応じて最大3回まで連続足払いを出せる。

②すべての技の威力が5%ずつ上がる。

①は前旋掃腿～連環前旋掃腿のこと。②については酒飲みは全8段階あり、1回飲むことにすべての技が5%ずつ、最大1・4倍のダメージを与えることができるようになるのだ。


酒を飲んで初めて使える旋風掃腿。


背旋肘(Ⓟ)も2回飲めばダウン技へと…。


仰身倒腿もダウン技へと…。

このように酒にも隠されたプラスがあったのだ。

もはや酒飲みなくして舜帝は語れない!極めろ!酔歩転身肘!当てろ!転身双冲掌!酔いつぶれるまで飲み続けろ!


もっと飲め～飲むんじゃあ～。

一発逆転を狙え!

リオン



採手砲靠	↳⇨Ⓟ+Ⓖ
七星天分肘 (近くで)	⇦Ⓟ+Ⓚ
貼身双勾手 (近くで)	⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ
斜前歩	⇧Ⓖ
斜後歩	↳Ⓖ
斜歩斜掃捶	Ⓖ⇨Ⓟ
磨盤手	Ⓖ⇨Ⓟ

リオンの技紹介も今回で最後。強力な投げ技から使い方の難しい移動技まで重要なものが揃ってるぞ。

威力は抜群 効果も高いぞ!

それでは投げ技の解説から入っていこう。

●採手砲靠

いわゆるダッシュ投げと思ってもらえばいい。相手の腕を引き込んで、その反動を利用して突き飛ばす。アドバタイズ(バーチャファイターのデモ画面)で影丸に決めているのがこの技だ。ボタンがⓅ+Ⓖなので、失敗しても通常の投げ「破刀手」になる可能性があるのでお得。ただしじゃがまれて「双耳旋風」になってしまうと反撃を受ける恐れがあるので注意しよう。

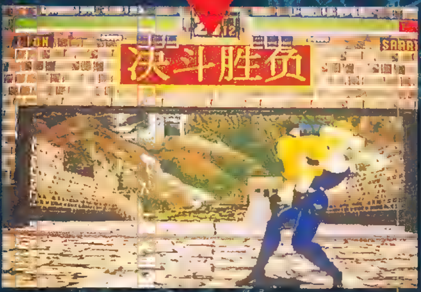
"ガードすれば投げの入る技"をガードしたあとなどに狙っていくといい。



相手の腕を引き込んでおいて…



その反動を利用して顔面を殴りつつ突きとばす!



こういった技をガードしたあとに狙おう。



ただし双耳旋風になるとピ〜ンチ!

●七星天分肘

相手の手を上へつり上げ、反対側の足を裏から引っ掛けて相手の足を払い、側方へ倒す。ある漫画を読んだことのある人ならきっと知っているであろう投げ技。この投げの利点は、なんといってもその簡単なコマンド。Ⓟ+Ⓚなので、たとえ投げ損じて失敗しても立ちのⓅ(統捶)にしかならない。この特徴を有効活用して、肘でよろめかせたあとにそのまま投げにいくときや、しゃがみⓅ(下統捶)のあと中段蹴り(弾腿)にいくと見せかけて投げるときは、七星天分肘を使おう。

1回や2回統捶がでても、すぐに近づいて七星天分肘コマンドを入力し続けるといい。途中で下統捶を混ぜるとなおいい。


七星天分肘は[illegible]使ってくる投げだ。


失敗しても統捶なのでスキが少ない。

●貼身双勾手

相手の上半身に飛びつき、顔面(?)から首(?)にかけて[illegible]による一撃を加える。相手がすぐに起き上がらなかった場合、貼身双勾手後続けて飛転落腿を出せば追い打ちとなり、この2つの攻撃だけで半分、カウンターなら3分の2は体力を奪うことができる。

バクチ性の高い前述の追い打ちがなくても、それだけで高威力を誇る貼身双勾手。ボタンもⓅ+Ⓖなので、いつもこの投げを狙っていきたいところだが、とにかくコマンドが難しい。乱戦時に狙っても、コマンドの最後が後ろ方向なので若干決まりにくいというのもある。

そこで有効になってくるのが移動技なのだ。


ハッ!ととびつき、


頭をかきむしって離れる。


すぐに飛転落腿で追い打ちを狙えー!

勝因にするか敗因にするかはあなた次第

ではここから、リオンがリオンである所以である、移動技の解説に入ろう。

●斜前歩（しゃぜんほ）
●斜後歩（しゃこうほ）

どちらも移動するだけの技だ。斜前歩は斜め前に、斜後歩は斜め後ろに移動する。

この技は、移動中は上段、中段の攻撃判定を持つ技をかわすことができる。従って、読みさえ当たっていれば相手の攻撃をかいくぐって懐に踏み込めるわけだ。つまり……前章で紹介したリオン最大の投げ技「貼身双勾手」この技の唯一の欠点はコマンドが長い、ということだった。しかしこの斜前歩を使えば、その欠点を補うことができるのだ。

ほかにも使い方はある。普段うろうろしてるときにクックフォワード・斜後歩と動いて急に軸をずらし、そこから箭疾歩にいくのは代表例のひとつだ。

また投げたあとや転ばせたあとにこのふたつの技をうまく使って、相手の起き上がり攻撃を空振りさせることのできる位置に移動することができる。これはお互いの角度などのせいでなかなか狙ってできるものではないが、うまくいけば起き上がった瞬間に箭疾歩や穿弓腿を当てることができるぞ。

最後に注意点を。このふたつの移動技、便利な分、しっかりと投げられ判定（[illegible]）があったりするので調子にのらないように。リング際から広いほうへ逃げるのにはどんどん利用しよう。

●斜歩斜掃腿（しゃほしゃそうたい）

斜前歩に攻撃力を持たせたものと考えればいい。

やはり上・中段攻撃を回避しながら移動し、相手の足元を払う。うまくいっても別に追い打ちが入るわけでもなく、威力が高いわけでもない。

空振りしたりガードされたときのスキが非常に大きいので、腕に自信のある人以外は控えよう。



斜前歩で上段・中段技をかわしつつ接近。この最中に貼身双勾手のコマンドを入力しておく。



そして移動し終わると同時に吸う！



穿弓腿はリオンの攻撃力不足を補う重要な技。チャンスには使うのだ。



リング端に追い込まれているときにうまく使うと効果は高い。



●磨盤手（まばんしゅ）

相手のすぐ脇へ移動しながら、体を1回転させて上段判定の回転突きを入れる移動攻撃技。

ほんとにすぐ脇へしかずれないので、近く（射程ギリギリ）から出さないと移動攻撃技としての回避能力を発揮できない。

ただもともと命中したところでダウンするわけでも威力が高いわけでもないという、斜歩斜掃腿と同じような問題点をもつ。斜歩斜掃腿はまだ足払い能力があるのでマシだが、この技はほんとに自己[illegible]レベルだ。

まず当たらないけど、当たったところで。

ついにパチキが手に入る ジェフリー



ストマッククラッシュ	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ
フロントバックブリーカー	⇩⇘⇨＋Ⓟ＋Ⓖ＋Ⓚ
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ
ダブルヘッドバット （ヘッドバットの後に）	⇨Ⓟ＋Ⓚ
トリプルヘッドバット （ダブルヘッドバットの後に）	⇨Ⓟ＋Ⓚ

今回ジェフリーの技は、全部合わせて3種類しかない。だが、その奥深さは他のどんな技にも替えることはできないので、さんざん見て使って遊んでみてくれ!!

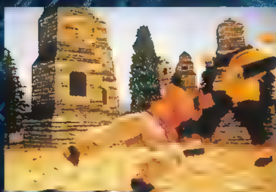
豊富な頭突き、バリエーション

●ストマッククラッシュ（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）

別名飛び出す頭突き。とにかく威力がかなり強く、入ると音がガイ～ンとする。音でカウンターかどうか判断するには、けっこうやっかいな技だ。

攻撃の判定は中段攻撃になっており、しゃがみパンチの後に使うとかなりひっかかるぞ。だがこの技は、できれば相手を空中に浮かせてから使っていきたい。主にカウンターでニーブラスト（⇨Ⓚ）を当てて、じじいなら一度Ⓟを入れてから、ほかのやつならそのままぶち込むと強力だ。相手のふっ飛び方もものすごいので、リングアウトを狙うこともできる。

だが、この技の本当にいい所は、技を出した時のモーションが面白いことだ。かなり一級の屈辱技になるので、これは決めなければ損だぞ。



ぜひ試してほしい。



練習技として使うのは…、



フェイントとして使うのと…、

●フロントバックブリーカー（⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ＋Ⓚ）

この技最大のメリットは、ダッシュコマンドで投げ技が出ることだ。それだけでも十分にこの技の強さがわかるだろう。

また、最大のデメリットは、投げが決まらないとヒップアタックが出てしまうことだ。反応のちょっといい人ならば、もろにミドルキックのカウンターでガイ～ンになってしまうぞ。

主な使い方は、相手にローキックやローナックルをガードさせて、そこにⒼでキャンセルをかけて走っていくのがいいだろう。走っている途中で相手にしゃがまれたなと思ったら、そこからパワーボムに切り返せば強力な武器になるぞ。だが、ダッシュ中にしゃがみパンチを連打している人には、少々厳しい戦法なので、使う時にはそこらに気をつけておこう。



このぐらいの距離でも…、



ふんづかまえてグル～グル。

●ヘッドバット（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）

ダブルヘッドバット（ヘッドバットの後に⇨Ⓟ＋Ⓚ）

トリプルヘッドバット（ダブルヘッドバットの後に⇨Ⓟ＋Ⓚ）

この技は、それぞれどこでも打ち切って出すことはできるが、一発目の技が決まるまでにすべてコマンド入力を終えないと、3つきちんと決まらないので注意しよう。また、最後のレバー前のコマンドは2つだが、きちんと一つずつ区切りをせずに入力しなければ技が出にくいぞ。

使い道はほとんど他の投げ技と変わらないが、2つ目で止めてそこから違う投げを入力する戦法も意外に使えそうではあるが、しゃがまれると抜けられるので2つ目で止まった時は、そこに⇩Ⓟのエルボーを置いておこう。これはもちろん、一発目で止まった時も同じことが言えるぞ。

エルボーを相手に当てるとどうなるか?うまくいけば相手はよろけて、レバー前ⓅⓀ＋ダウン攻撃でダメージを奪える。また、相手がよろけている時に投げ（もちろんスプラッシュ）を決めることもできるぞ。

以上がジェフリー・マクワイルドが使う技の数々だ。今回上位を狙えるかどうかはプレイヤー次第なので、日夜練習に励んでほしい。



パチキ一番。



頭突きは二番。



チョーパンでフィニ～ッシュ。

かかって
来なさーい

影丸



今回はVF2になって新たに増えた技、打撃系と投げ技の紹介だ。

担当：メスト影

〝影丸〟必殺技を大紹介

〝影丸〟の技で最後まで隠されていた技がある。

この技は普通にプレイしていても簡単にみつけることは難しいと思うので、正確なコマンドと使い方を説明していこう。

まずは、前転、後転したあとに出せる…。

●**さらに前転**

一度前後転した後、さらに前転できる技である。

この動作は攻撃力がある訳でもなく、ただ前転する動きで、とくに必要のある技ではない。

●**さらに後転**

さらに前転と同じで、前転後に出すことができる。

がしかし後転の後、さらに後転は不可能で、後転→前転→後転といった動きは可能である。

でも、その前後の回転をずっと続けるというのは、不可能で3回転目以降の後転はできないのである。

●**斜鼠弾**

この技は前転→さらに前転→さらに前転をすると（3回前転）攻撃判定がでて、下段攻撃となるのである。

これは後→前→後→前転以降ずっと前転するのも可能である。

この下段攻撃は1回転に1回攻撃判定が出るので、くらってしまうとダウンしてしまう。そこに、さらに「キュイン」という音と共に空中で最高5回まで当てることも可能である。

攻撃力は1ダメージで与えるダメージは少ないが、転がっているためにドンドン押していリングアウトというのもある。

相手が針鼠弾を防御してしまい返し技を入れようとして失敗してしまうと最悪である。

基本的に攻撃部分は足で、足がすきたら、しゃがみパンチとかサマーで返すといいぞ。

とにかくこの技は防御してしまい返し技を知らず、防御していると押されまくって、リングアウトされちゃうので必ず返せるようにしておこう。



針鼠弾ヒット…



2発目もヒット。このように、あと2～3発ヒットする場合もある。

●**さらに雷龍飛翔脚**

雷龍飛翔脚を前転、後転した後に出すのが可能。

基本的に2回転以降は針鼠弾になってしまうので、2～3回転後にしか出すことはできないのである。

使いどきとしては、3回も前後に回転してしまうと、警戒してしまうので前後転をどちらかした後すぐ出すと当たるときもある。

ガードされてしまったときは、死を覚悟したほうがいいだろう。



カゲ使いが「うめえ」と言うくらいの返し技である。



このカゲの足がこの位置のときにサマーを出すと…

●**さらに回転地擂り脚**

基本的に今説明した雷龍が擂り脚になっただけである。

さらに後転地擂り脚もあるが、あまり使う必要はない。

使うとしたら、ちょっと楽しい使い方があるので教えよう。

これは針鼠弾を利用した使い方だが、後転、前転、前転（⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ）をした3回転目のときに、Ⓟを押してⒼを押すと、針鼠弾が当たりさらに地擂り脚で追い打ちなど変わった使い方もあるので、試してみるといいぞ。



さらに回転地擂り脚も当てることができるのだ。

さらに前転	（前後転後）	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ
さらに後転	（前後転後）	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ
斜鼠弾	回転3回目以降に攻撃力発生	
さらに雷龍飛翔脚		⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
さらに回転地擂り脚	（前後転後）	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ
小手返し	（相手の上段パンチ攻撃時）	⇩Ⓟ

新しい投げ技 小手返し

VF2のカゲの強さは、言わなくてもわかると思うが、その原因のひとつがこの技。

●**小手返し**

小手返しというのは、一応投げ技で、パイやアキラも使う上段当て身投げである。

小手返しは入力方法が簡単で、⇩Ⓟを入れるだけなのだ。

⇩Ⓟというのは基本的にしゃがみパンチが出るのだが、カゲはそのとき相手の手が自分の前にあると、吸い込んでしまうので接近戦のときなどは勝手に当て身投げをする場面が非常に多いのである。


うまくなりたい！なんとしても勝ちたい！ それに
VIRTUA F
VF2を極めたい人に送る第一弾！
900以上の技を使いこなすための
完全版テクニカルマニュアル!!



セガラリー・チャンピオンシップ TIME ATTACK COMPETITION 開催決定!

●3月初旬より、最新マシン「セガラリー・チャンピオンシップ」のゲーム大会「TIME ATTACK COMPETITION」が開催されます。
詳しくは、お近くの大会開催ポスターの貼ってあるセガ・アミューズメントセンターにて、お問い合わせください。

千葉・幕張メッセにて '95 AOUショー開催!

多彩なNEWアイテムがセガブースで君達を待っている!

●出展予定機種

セガラリー・チャンピオンシップ(DX50タイプ・ツインタイプ)
ワールドストライカー/レイルチェイス2/シーコマンダー/
手相占い・ちょっと見せて/ゴールデンアックス・ザ・デュエル



SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1

CONTENTS〈目次〉
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.138
3.15 15 March 1995



豪鬼出現コマンドが前号で公開され、巷ではちょんまげ男と失敗スパイラル・シルバーサムライが急増中！こうした勢いの中、カプコンの新作、「ヴァンパイアハンター」が、この号で発表できた。こうなってくると、このモンスター格闘ゲームの世界に、ちょんまげ男が登場するのか楽しみになってくるね。



画面写真入手!

未来に先制攻撃!ニューゲームワールド

先人たちの声を聞け!アタックワールド

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト3月15日号

表紙：「鉄拳」ナムコ　イラストby藤原ひさし／表紙写真：「ヴァンパイアハンター」©CAPCOM

技の伝授も今回で大詰めだ！

Virtua Fighter 2



最強伝説ここにあり
第1回・影丸一刀両断への道

カゲは弱いと言われているが、使い方しだいで1、2を争うくらい強いのだ。

担当：キャサ夫

"カゲ"がなぜ弱いと思われているのか、担当の者としては非常に理解できないのだが、今回は担当としてカゲの強いというのを知ってる限り説明しようと思う。

"カゲ"の強さを知ろう その①

では、基本的な強さを説明していこう。

まず、葉重ね（ⓅⓀ）が出るのがほかのキャラと比べても、一番早い。

次に入力の簡単な技、肘打ちと中段蹴りが防御されても、返し技はくらわない。

そして雷龍飛翔脚（上段ガード不可）に似ている葉■龍（しゃがみガード不可）という新技の追加。

さらにこれも入力の簡単な[illegible]弧延落という投げ技。

それに、イキナリ出る下段攻撃の[illegible]。VF2になってパワーアップした旋蹴りの[illegible]攻撃。

これも新技、[illegible]手返し[illegible]上段[illegible]で[illegible]投[illegible]。

何より忘れてはいけないのは、"カゲ"の[illegible]である。

カゲは今紹介[illegible]かの技を使いこなす[illegible]十分強いのである。

"カゲ"の強さを知ろう その②

では、その①で紹介した技を使った戦いの強さを説明していこう。

肘打ちと中段蹴りをガードされても、絶対に返し技をくらうことはなく、そのふたつの攻撃を相手がしゃがんだ状態でくらうと、必ずよろめく。

しかも、そのよろめいている相手には葉重ね（ⓅⓀ）が必ず連続でヒットし、ダウンさせることが可能。さらに相手のダウンへ向かって流影脚も当てられるのである。

これをすべて当てると、体力ゲージの3分の1程度のダメージを与えるのだ。

次は龍尾閃という振り向き



肘打ちでよろめかせて



反[illegible]し[illegible]、葉重ねを出す。



Ⓚでダウン[illegible]



すぐ流影脚だ。これでお手軽4連攻撃の出来上がり。

下段攻撃だが、これもまたガードされたときに走って逃げれば、アキラ以外は返し技がないのでこちらが有利なのだ。

しかも龍尾閃が当たれば、ダウンしてさらに背後攻撃の半月蹴りをダウンした相手に当てられるのだ。このとき相手に与えるダメージは、龍尾閃12、半月蹴り30で計42ダメージ与える。ダメージ的には、投げ技と変わらない。



龍尾閃を当てて、ダウンさせたら



[illegible]、半月蹴り（↓Ⓚ）でダウン攻[illegible]きる。

次はVF2になってパワーアップした、旋蹴りである。この技はウルフ、ジェフリー以外のキャラはガードしたあと[illegible]ⓅⓀで返されてしまう[illegible]技が早いからめったに返されない。[illegible]相手の中段蹴りを[illegible]

[illegible]ことができる。

で、もう[illegible]この[illegible]

このふたつの技は[illegible]ガードされたときは大技で返される[illegible]攻撃する際には中段と下段の2択攻撃で攻め[illegible]見切りにくい技である。

基本的に自分が負け[illegible]ときに使う人が多い。

最後は移動スピードを生かしての投げ技、弧延落である。

カゲ使いのなかには、超待ちで弧延落しか狙わない[illegible]も[illegible]、結構勝ち抜いたりもできる。

理由は簡単である。弧延落で投げた後に散弾裏蹴りでリ



画面中央よりで弧延落で投げて

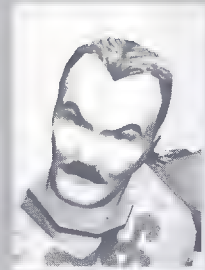


[illegible]ングダウンを狙う。基本中の基本[illegible]ダウンを狙うのである。

今回はここまでしか説明できず、対戦時における強さは説明できなかったが、近いうちにすべての理由を話す。

とりあえず今回は第1回なので第2回を楽しみに。

柳手掛塔と浮かし方講座



ラウ

柳手掛塔	⇦⇩P+G

あやしい投げ技 柳手掛塔

今回ラウの紹介する技は、柳手掛塔。「りゅうしゅかとう」と読む。細かいことを言えば、相手の体勢を崩す技で、[illegible]バーチャファイター[illegible]の世界では投げ技と認識しよう。

[illegible]

しかし、[illegible]手側[illegible]で与えるダメージは[illegible]。正直言って[illegible]な程度。では、なぜその程度の減りなのか？それは無防備状態の[illegible]に対し、さらに打[illegible]ることができるため。

柳手掛塔を決めたあと、相手は起き上がって体勢を[illegible]ようとする。だが、こちらのほうも技の硬直からすでに立ち直っているので、そのスキをいただこう。

そして、使う技は順歩冲掌[illegible]からの[illegible]旋風腿がオススメ。」

ただし、順歩冲掌からのコンビネーションは、斜上掌と同じコンビネーション。よってコマンドは、⇘ⓅⓅⓅⓀとなる。

ダメージ量は対戦時でお[illegible]そ半分ほど。使いこなせればかなり有利になれる。

また、もし柳手掛塔のコマンドが難しくてできないという読者がいたら、[illegible]（[illegible]Ⓚ）をマスターしよう。地掃腿は絶対に必要な技だし、出せるようになれば柳手掛塔も必ずできる。



ここまでしっかり連続攻撃。 順歩冲掌を狙う。 柳手掛塔で相手を崩し

気分はオーッイエー

さて、お次はラウの浮かし方講座を[illegible]。

ある[illegible]こんなのがある。[illegible]っていると[illegible]上で決めたい[illegible]するなど[illegible]し言葉だ[illegible]ちなみに[illegible]上[illegible]身脚[illegible]

実戦[illegible]初めの[illegible]は斜上掌Ⓟのこと。この斜上掌で相手が浮いたのなら、そのあと[illegible]らえ斜下掌から決める。

コマンドを並べてみると、⇘ⓅⓅⓅⓅ[illegible]となる。斜上掌はしゃがみ状態から出す技なので、このコンビネーションはしゃがみパンチから始めるのが一般的だろう。もち[illegible]



この上段が当てたい。

[illegible]なり出しても構わない。[illegible]このⓅで止めておく[illegible]ポイントになっており、次の斜下掌が、よっぽど悪い（遅い）タイミングでない限[illegible]



[illegible]斜下掌から始まり[illegible]

このⓅで[illegible]

[illegible]浮[illegible]



「オーッイエー」と叫んでいるラウ。よほど嬉しいらしい。

[illegible]り連[illegible]転身脚につなげる。ただし、ウルフ・ジェフリーの重量級コンビには、[illegible]掃脚（Ⓓ）で我慢しよう。

また、[illegible]転身脚で決めた場合はすぐにダウン攻撃に行くべし。べしというのは、相手が誤った起き上がり（横転）をすれば入りやすいからだ。

出せない人への補足

ここでは、先ほどのコンビネーションが出せない人のために、失敗例を挙げて補足してみよう。すでにマスターしている読者でも確認する意味で読んでほしい。

・現象その1
斜上掌で止まってしまう。
・原因
レバーを離すのが遅い。

[illegible]当たる[illegible]がこ[illegible]あとのⓅが[illegible]スムーズに[illegible]これはレバーが[illegible]これをされていると[illegible]しているのに考えられない。やはり[illegible]ックを繰り[illegible]えていくしかない[illegible]はニュートラル


ここで止まっても斜下掌にはつなげられる。しかし、ガードされるとスキが大きい。

に戻すのではなく「離す」と意識しよう。

- 現象その2
  斜下掌がⓅに化ける。
- 原因
  ボタンが早い、または押し過ぎている。

完璧に連掌（斜上Ⓟ）で[illegible]を浮かせたのにもかかわらず、次の斜下掌が出ず[illegible]ことがあるだろう。

これは連[illegible]の後、すぐに斜[illegible]を入れなかったり[illegible]コマンド[illegible]ていたため連環掌[illegible]になった。あるいは[illegible]が初めから連[illegible]を入れなかったりしてしまったのどちらかである。

どちらも結局は同じ行動をとっているのだが、後者の[illegible]うは無意識に行っている場合があり、慢性化する危険がある。もう一度冷静に確認するか、周りの友人が指摘してあげないと直らないときがある。

ちなみにこの部分は一番難しいところで上級者でもミスることがある。

- 現象その3
  斜下掌で止まってしまう。
- 原因
  レバーを離すのが遅い。

[illegible]その1とまったく同じ。あわてないで、レバーを離してからⓅを押そう。

- 現象その4
  最後の転身脚(上)が出ない。
- 原因
  Ⓟを4回以上押している。

前出の連環掌現象に似ている。最後の決めの部分、連[illegible]転身脚のⓅの回数を多く押していないだろうか。

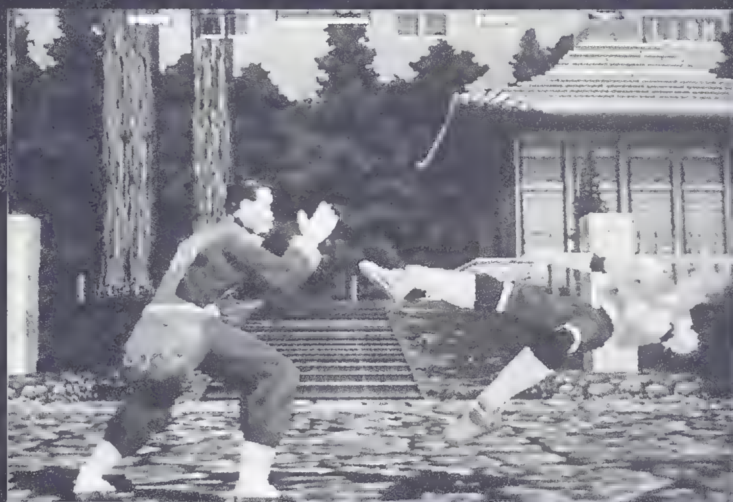
[illegible]くどいようだがコマンドは、Ⓟ・Ⓟ・Ⓚ・Ⓟ。Ⓟは3回しか押さない。手に完全に馴染ませるまでは、回数を数えながら行ってもいいだろう。ただし、大声でやると恥ずかしいので注意しよう。

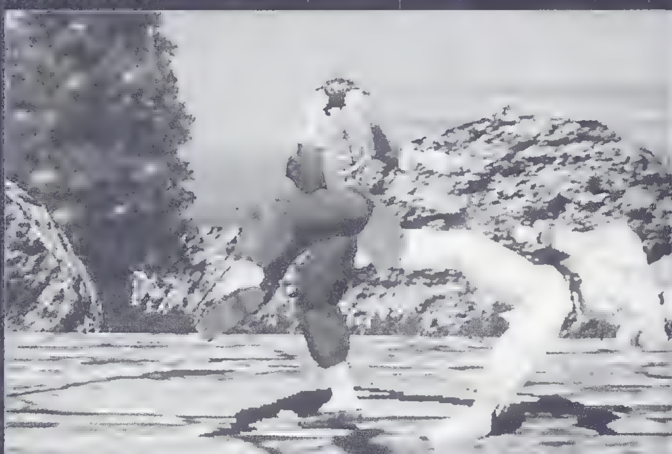
- 現象その5
  最後の転身脚(上)が当たらない
- 原因
  その前の斜下掌が遅い。

ここまで来てしまえば大きな問題ではないが、決めの部分でミスるのはちょっと悔しい。

これは、このコーナーの初めに軽く触れている通り、斜下掌を出すのが遅いのだろう。じつはこの斜下掌で、もう一度浮かし直しているため転身脚が入れやすくなっている。

あわてると出ないし、落ち着きすぎるとつながりにくい。


むっ!?蹴りが出ない。


しまった!!下か!?

やはり、出来るようになるまでは練習しよう。

しゃがんでいる相手に有効

●肘撃からの連掌転身脚

肘撃（[illegible]Ⓟ）とはヒジのこと。連掌転身脚は斜下掌からのコンビネーションである。

このコンビネーションが完成するのには、ある条件が必要でラウの肘撃（ヒジ）で相手がよろ[illegible]いてくれないとできない。[illegible]になり、斜下掌では浮かなくなったが、よろけをうまく利用すれば可能で[illegible]。

[illegible]タイ[illegible]は[illegible]らないとだめ[illegible]。しかし肘撃からの斜下掌はもともと強力なコンビ[illegible]で、よろめきを確認しながら連掌まではけして[illegible]まってでもいいだろう。そこからなら判断できるはずだ。


ヒジでよろけさせて…


斜下掌で浮かす。


最後はもちろん「オーツイエー」

あとは実戦だ

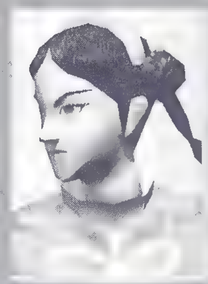
とりあえず今回はここまで。できれば友人に頼んで、わざと浮いてもらったほうが早くマスターできるだろう。

あとは、強者がたくさん揃っているゲーセンでは簡単に浮かしてくれないので、チョット弱いところに行ってみるのも1つの手段。

とにかくラウは浮かしてこそ華。もちろんこれだけでは勝てないが、型から入っても悪くないキャラだと思う。

これが屈辱の新投げだ!!

パイ・チェン



掣燕掛塔	⇩⇘⇦Ⓟ+Ⓖ
燕風輪翔　（相手しゃがみ時）	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

もともと投げ技は多彩なパイ。さらにVF2でも彼女は投げにこだわったようだ。新投げは2種類。どちらも「そのあとが大切」!!

●掣燕掛塔（⇩⇘⇦Ⓟ+Ⓖ）

相手のくるぶしに自らの足先を当て、引き込み倒すという投げ。威力は小さめだが、相手はよろよろと立ち上がるため、このときに好きな技で追い打ちをかけることができる。

レバーコマンドが天地頭落の逆タイプで、少々出しにくいのが難点。しかし、前号のラウのところで紹介した「ダッシュ入力法」でやれば飛ぶん出しやすくなるようだ（レバー⇩⇘でクイックフォワード中にゆっくり入力。あと意識して「⇦ニュートラル、⇦+Ⓟ+Ⓖ」つまりレバーを左に入れたらすぐニュートラルに戻して、レバー⇦とⓅとⒼの3つを同時入力するようにすれば、大幅に出しやすさが向上する。

さて、転ばせたあとにナニを入れりゃいいのやって話になるわけですけど…、ハッキリ言うともう個人の好きな技にして、ってレベルです。一応、考え方は2通りあり!!

●①連続技で手堅くダメージを与える

●②相手が起き上がるまで待ち、駆け引きを楽しむ

…と、いうもの。①は、投げたあとに高蹴腿（立ちⓀ）や、飛燕烈脚、燕旋蹴などで転ばせるもの。まあフツーはこっちでしょうね。

で、②というのは、相手がもそもそと起き上がるのを、連続クイックフォワードの密着状態で待ち、相手が起き上がった瞬間に攻めるというもの。この間、相手はとりあえずガードに徹しているだろうから[illegible]を[illegible]掣燕掛塔で[illegible]はせる[illegible]うとか。実はこのあとである技を入れると合計で[illegible]体力の半分を奪える。さらに2回当てれば…？（待て次号…。

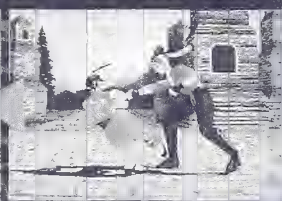
●燕風輪翔（相手しゃがみ時に⇨+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）

で、後者の技は「相手がしゃがんでいるとき」の投げ。しゃがみ投げ扱いの技だ。パイは、これまでいわゆる「しゃがみ投げ」を持っていなかったので、[illegible]ユーザーからのパイ使いにはちょっと勝手が違うので、戸惑うかもしれない。

この技は、しゃがんだ相手の上を回転して裏へ回るもので、この技自体は攻撃技ではない。VF2のアドバタイズデモでこの技が使われているので、実はかなり早い時期に知られていた。

「なんだ、裏へ回るだけじゃ意味ねェ〜じゃん」とか言ってる人、それは違うぞ。裏へ回ったあと、相手は一瞬硬直して動けない。ということは後ろから何でもできるというわけ。あ、ちなみに、燕風輪翔で背後に回って、さらに燕風輪翔で戻る、なんてことはできないので念のため（できたら永パだよ…）。

この後に入れる技は個人の好きでいいが、おおむね入る技は、燕旋脚、背転脚[illegible]。各々の高蹴腿は実は相手がしゃがんだままだと入らない。一応、しゃがみパンチ、腿登燕旋脚が連続技になるのでこれを入れるのが一番いいのでは[illegible]



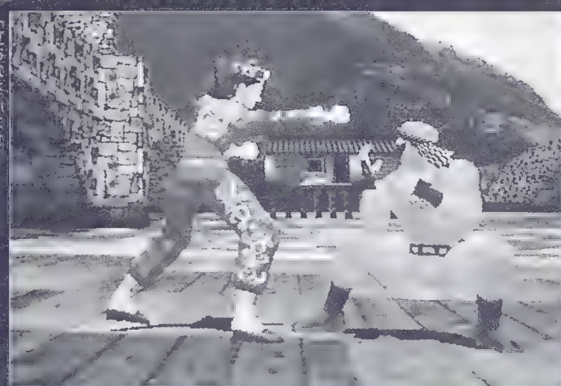
相手のくるぶしに足を添えて…



そのまま引きずり倒す。



このモタモタしているときに好きな追い打ちをかけられる。



「立ちなさいよォ」



「立てないっちりね♡」

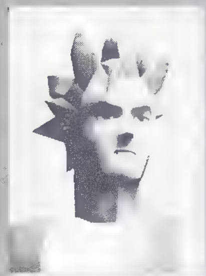


「えいっ!!」



「エ〜イ!!」

残された3つの新技+α



ジャッキー・ブライアント

今号で公開の新技は使えるものばかり。それに付随してVF2のジャッキーの攻めの基本技のひとつとなったスラントについてもウタわしてもらったぜ。

まずは未公開の、最後のジャッキーの新技を紹介しよう。

●スピニングキック・ロースピンキック

上段回し蹴りから足払いのコンビネーション。スピニングキック単体では振りが大きく[illegible]にくい技だが、これが[illegible]ことでその価値は[illegible]たといえるだろう。

ただ、[illegible]距離だと[illegible]れ[illegible]この技が[illegible]クキックの出がかり[illegible]やすいため、[illegible]に難しい。これは[illegible]る状況でないと[illegible]ないだろう。

なお、スピニングキックをガードさせれば、相手はしゃがみに移行するので間に合わず、ロースピンキックが絶対に入る。これを活用するためにも近距離で出したいところ。

ロースピンキックは硬化が長く、ガードされると反撃されるので注意。ジャッキー戦に慣れていない相手ならば遠距離での使用も効果的。

もしロースピンキックが入ったらサッカーボールキック([illegible]Ⓚ)で追い打ちをかけよう。



サッカーボールでの追い打ちを忘れずに。





ロースピンが必ず入る。ガード[illegible]これを[illegible]してくれれば…[illegible]げられないのだ。

●ニーストライク

投げ技。初めの⇨は➡でもできる。対CPU戦でのダッシュ投げにはこれを利用しよう。

この技はボタンがⓅ+Ⓚなので、もし相手がしゃがんでいるとビートナックルになりヒットするという便利な技だ。

スピニング・スラントバックナックル	←Ⓟ⇙Ⓟ
スピニングキック・ロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ↓Ⓚ+Ⓖ
ニーストライク	(敵近)⇨⇦Ⓟ+Ⓚ



相手がしゃがんでいるとビートナックルになる。こりゃいい。



なかなかかっこいい新投げ、ニーストライク。

スラント中心の裏拳系固有技群

スピニング・スラントも公になったところで、ここでは少し話を広げて、スラントを絡めたVF2での攻防を簡単に表にまとめてみた。

まずスラントありき、である。判定も強く、硬化も短くカウンターだと浮く。VF1



そこから間髪入れずにスラントが…。



裏拳。スキが大きい技だが…。

ネックブリーカー[illegible]になる。

見た目にもカッコよく、ダメージも高いので、[illegible]けチャンスにはなる。ニーストライク[illegible]

●スピニング・スラントバックナックル

裏拳の一種。[illegible]作では上段のバックナックルはあまり使えない技だったが、スピニングキック・ロースピンキック同様、この技が加わったおかげでバックナックルという技の存在意義が変わったといえる。

[illegible]かそれ以上に、スラントはジャッキーにとって重要な固有技のひとつだ。一応裏拳とスラントを同列に扱ってはいるが、スラント[illegible]のほうがはるかに使える技である。スラントが存在する[illegible]スピニングバックナックルでの[illegible]味を持つ[illegible]においてほしい。

この背景には、かつて強かったエルボースピンやダッシュハンマーが性能ダウン(というよりは硬化アップ)したために、スラントが基本技のカテゴリーに入ってきたということがある。意表を突いたひっかけ技ではなく、スラントそのものが攻撃手段なのである。

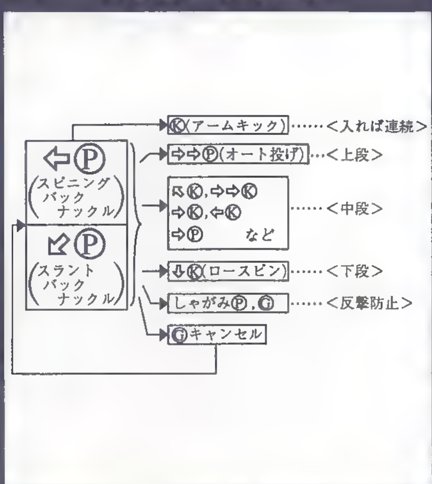
表中のⒼキャンセルというのは、時間差入力の受け付けをキャンセルするという意味。例えば⇦ⓅⒼ⇦ⓅⓅと押せば、上上下と裏拳を円滑に出すことができる(⇦Ⓟと Ⓟの間は少し開く)。これで次に何が来るかを惑わせるという効果がある。

浮かせたときはすぐさまエルボーやダッシュハンマーを叩き込むのを忘れずに。サマーは確認してからでは難しいので軽いキャラのみに絞ったほうがいいかも。

裏拳系固有技

スピニングバックナックル	⇦Ⓟ
ジャブストレートバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ
ダブルスピンナックル	←ⓅⓅ
スピニングアームキック	⇦ⓅⓀ
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ⇩Ⓚ
スラントバックナックル	⇙Ⓟ
スピニングスラントバックナックル	←Ⓟ⇙Ⓟ
スラントロースピンキック	⇙Ⓟ⇩Ⓚ

裏拳中心フローチャート



サイドフックを
武器に
勝利をつかめ!

サラ・ブライアント



サイドフック	↙Ⓚ+Ⓖ
スピーンターンキック	↓←Ⓚ
ダブルスピンキック	↓⇐ⓀⓀ

今回公開する3つの技でサラはすべての技が出そろったことになる。特にサイドフックキックは、対戦において欠かせない技といえるだろう。

●サイドフックキック

もうすでに知っている人も多いと思うが、一応紹介させてもらおう。このカカト落としみたいなキックは、すばやい中段攻撃でありながらも硬化時間が短いというスグレもの。とりあえず、この技をガードさせてしまえば返し技をくらうこともないので使用頻度は高い。相手にしてみれば、紙一重で見切って技の戻りにⓅを叩き込むくらいしかないので、非常にいやらしい技に見えることだろう。



バックダッシュ[illegible]してサイドフック[illegible]ローキックで相手の反撃を誘い[illegible]
相手の[illegible]を[illegible]

[illegible]なⓀを当てて相手の[illegible]出したり、ローキックを[illegible]ってから[illegible]ダッシュで一歩下がって[illegible]らしたりすることが[illegible]

●スピンターンキック
●ダブルスピンキック

しゃがんでいる状態から[illegible]スピンターンに[illegible]によってダブルスピン[illegible]の後の[illegible]回し[illegible]ることにする。

スピンターンを出し[illegible]後ろ向きになるので、そこからすぐにターン・ロースピンキックへつなぐといいだろう。ターン・ロースピンは↓Ⓚで[illegible]はな[illegible]て入力したほうが硬化時間が短いので、なるべく後者の入力方法をオススメ。

ダブルスピンは上段の攻撃を2回繰り返すだけなので、あまり使い勝手がいい技とはいえないが、2発とも決まるとけっこうカッコイイので趣味の技か?とはいえ、硬化時間が意外と短いのが救いだ。



ターン・ロースピンが有効。ガードさせれば反撃はくらわないぞ。
スピンターンで後ろを向いて[illegible]

ヒジとサイドフックを使いわけて返し技を防げ!

接近戦では、しゃがみⓅとヒジ(→Ⓟ)のライジングエルボーをメインにして下段と中段で相手をゆさぶるのがサラの基本戦術。ヒジで相手がよろめいたらすかさずロ・リ[illegible]イト[illegible]を叩き込もう。[illegible]ヒジを返し技[illegible]で返してくる[illegible]フックを[illegible]して的[illegible]はらさせ[illegible]ドにしよう。ヒジとサイ[illegible]は[illegible]し中段攻撃でありながらも返し技の判定[illegible]は上[illegible]段[illegible]2つで[illegible]サイドフック[illegible]つの技を使い分けることによって返し[illegible]なくなるハズだ!

男を光らせる技、
それがこれだ!?

ウルフ・ホークフィールド



フランケンシュタイナー	↗Ⓚ+Ⓖ
ドラゴンスクリュー	(敵ミドルに)↙Ⓟ
サイドスープレックス	(敵しゃがみ)Ⓟ+Ⓖ
タイガードライバー	(敵しゃがみ)↘Ⓟ+ⓀⒼ
ダラゴンスープレックス	(背後で)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

ウルフには、もう残る技が投げしかない。そこで、それぞれワンポイントアドバイスを載せていこう。

両の目に焼きつけろ

これから挙げる投げの数々は、けっこうマニアっぽいものが多い。よーく覚えておけよ。

●フランケンシュタイナー(↗Ⓚ+Ⓖ)

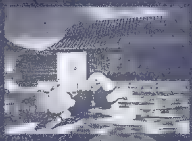
かなりアクロバティックに相手に跳びついて、そこから一気に体の反動を使って巻き込む技。投げ間合いはほかの技と変わることはないが、ミスると小ジャンプキックになってしまうので注意が必要。リングの、外ワクギリギリ(自分の背中に外がある)でこれを決めると、リングアウトを確実に決めることができるぞ。



男の[illegible]でリング[illegible]の[illegible]けを[illegible]!

●ドラゴンスクリュー(相手がミドルを出した時に合わせて↙Ⓟ)

コマンドは簡単だが、けっこう決めにくいのがこの技。見た目がハデでカッコイイのでぜひとも[illegible]技である。[illegible]方は[illegible]しゃがみⓅ[illegible]を[illegible]Ⓟと入れておくこと。[illegible]このときに[illegible]回[illegible]このとき相手[illegible]ボディ[illegible]もちろん[illegible]さらに[illegible]間合いを開いたまま[illegible]で、自分の体力が相手よりも上回っているときは、そのまま待ちに入るのもいい。



足折れた[illegible]

●サイドスープレックス(相手がしゃがんでいる時にⓅ+Ⓖ)

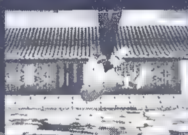
ウルフにとって一番簡単なしゃがみ投げ。これも、失敗したらしゃがみⓅになるので、それほどデメリットはない。



しゃがんでんじゃね~ ひっこ抜くぞ、おい。

●タイガードライバー(相手がしゃがんでいる時にⓅ+Ⓚ+Ⓖ)

これもしゃがみ投げ、それも、相手方向斜め下コマンドの投げ技だ。相手がしゃがみⓅを出したときなど、これを入れるとかなり投げてくれる。下段技をスカった後のダッシュ投げは、これかサイドスープレックスに[illegible]するハズだ。



み・き・わ・だぁ~っ!!

●ドラゴンスープレックス(相手の背後から↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)



ヘソがポイントである。

もう1つの背後投げ。しかし、これは相手が背を向けてしゃがんでいないと決まらない。そこらへんはジャーマンスープレックスのほうが使いやすい。一応こんなのもあり、カッコイイくらいに覚えておこう。

以上がウルフの最終兵器だ。すべて使いこなして、相手を何もできないくらい困らせてやれー!

CPU対戦を直撃するぞ!!

真サムライスピリッツ

3人分の対CPU攻略を徹底研究。しっかり頭に入れれば負けないのだ!!

奥義の小箱 PART.2

カムイムツベを使ったCPUと対戦の実戦テクニック。どちらも荒技ぞろいだ。

担当：石井ぜんじ

今回は、CPUと対戦プレイのワンポイントテクニックを紹介してみた。気分がよく心に余裕があるときに、試してみるのも一興だろう。

CPU戦 カムイムツベを当てよう（ナコルル）

タカにつかまると、CPUはキャラによって、つかまったナコルルを攻撃しようとしてくる。それを逆手にとって、空中でカムイムツベで撃墜しようというものだ。確実性はさほどでもないが、稼ぎにも応用できる楽しいパターンだ。

①VSガルフォード
タカにつかまると、ガルフォードはレプリカドッグかレプリカアタックをかけてくることが多い。Go!の声が聞こえたらすぐカムイムツベで攻撃しよう。犬で攻撃する隙にカムイムツベが当てられる。また、レプリカアタックなら、少し間をおいて、空中でカムイムツベを出すといい。レプリカで出現した瞬間に攻撃できるぞ。なかなかカッコいいし、実用性が高いパターンだ。

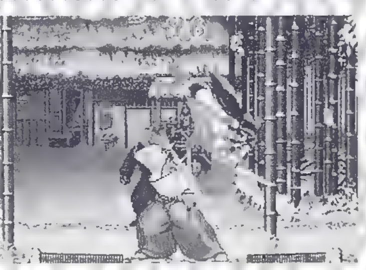

空中でレプリカアタックにカムイムツベを当てるのだ。

②VS覇王丸
カムイムツベを小で出し、カスラせないようにぎりぎり頭上を通過させる。すると、覇王丸はカムイムツベをガードしたと思いこみ、しゃがみ大斬りを出してしまう。そこを投げでしまおう。
起き上がりに同じことをすると、よく覇王丸は起き上がり烈震斬で攻撃してくる。そこをカムイムツベで迎撃しよう。カムイムツベは、ズームアップ時にタカにつかまると、拡大されているので出す位置関係が見切りやすい。


烈震斬を誘い、カムイムツベで返す。

③VS千両狂死郎
とにかく離れてタカにつかまる。すると狂死郎がダッシュしてくるから、近づいてきたらタイミングを合わせてカムイムツベを出そう。狂死郎が回天曲舞で落とそうとしてくると、空中で返すことができる。

④VSズィーガー
タカにつかまってブリッツイェーガーが来るのを待つ。イェーガーが来たら、引きつけ過ぎずに小のカムイムツベを当てよう。引きつけ過ぎると、ブリッツイェーガーに負けてしまう。出して来なかったら、大のカムイムツベで逆サイドへ逃げよう。


ちゃんと小でカスらせないと、もろに二ツ角羅刀をくらう。

⑤VS柳生十兵衛
ズームイン時にタカにつかまり、小のカムイムツベを頭にかすらせながらめくりガードをさせる。すると十兵衛は二ツ角羅刀を出してくるので、ガードしてからカムイムツベを入れよう。かなり難しい大道芸的パターン。

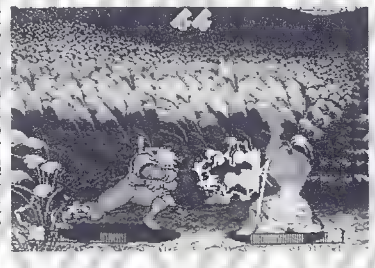
対戦ワンポイントテクニック

本当に細かい対戦テクニックを、簡単に紹介していこう。知っていれば実戦で闘いに幅が広がるぞ。

①武器破壊技活用法
幻十郎の五光斬は、意外に技を出した隙が少ない。タイミングを合わせれば、連打することができる。特にガードされたあとはかなり速く出るので、引っかけ易いぞ。
また、右京で中の残像踏み込み斬りを使ったあと、つばめ六連を出すと少しカッコいい。Cボタンを押しっ放しにして、大きいリンゴで出すとさらにイカす。

②攻撃誘い引っかけ法
一見隙のある技を出したりして、大技を誘って隙を突く方法だ。
ガルフォードなら、近間で小のプラズマブレードを出す。相手はガード後に大斬りで斬ろうとしてくるから、そこを跳びこんで大斬りを決める。
また、挑発してうつせみ天舞を出したり、キャンセルして垂直ジャンプや跳びこんだりする方法もある。ただ単に、ダッシュしてから目前で垂直ジャンプしてもいい。

③右京リンゴ活用法etc
右京の非剣・ささめゆきは隙が少ないため、起き上がりの攻めなどにいろいろ組みこめる。非剣でリンゴを投げたあと、すぐダッシュ投げや昇りつばめが狙える。
さらに、つばめ返しのバリエーションを少々。起き上がりに小足払いを連打しておき、逃げダッシュつばめを出すと投げ返そうとしてくらってくれやすい。また、逆に自分が倒されたときは、相手が近くにいたら起き上がり小昇りつばめがいい。カッコよく主導権を取り返せる。


プラズマブレードを近くから出されたら、斬りたくなるもの。


右京の起き上がり時に、近くにいたらリバーサルつばめ返しだ。

これらは、実戦でとても使える。テクニカルでありつつ、トリッキーな技を使いこなし、真サムスピの神髄に迫ろう。

見て笑い やって嬉しい大道芸

真サムどりゃどりゃ

キョーイの宴

どんなゲームにもまずあるという驚異現象。必然か偶然か？そんなことどうでもいい。面白けりゃあ勝ちね。

ここで、真サムのいくつかの驚異現象を紹介だ。ネオジオを持ってる者たちはさっそく家で試すのだ。

橘右京 大リンゴツバメ六連

右京の武器破壊技・つばめ六連を出すとまずリンゴを投げる。このリンゴが巨大化してしまう。やり方は簡単。Cボタンを押しっ放しにしたままコマンドを入力すればいい。スイカ並みのリンゴを放り投げるぞ。

それじゃあ…ということでやりたくなるのがささめゆき。だがこれは普通のリンゴしか出ないのであしからず（非剣も）。

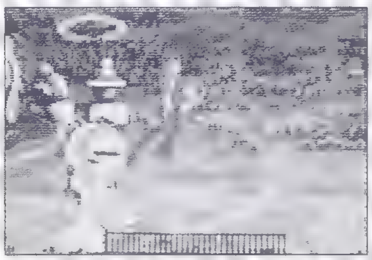


右京の頭よりデカイリンゴが…。Cを押して出すのだ。

服部半蔵 発光ぬいぐるみ

めいっぱい間合いを離して小爆炎龍。その硬直が解けると同時にぬいぐるみコマンドを入力（完成）しよう。

相手のキャラはその爆炎龍をくらう。すると、くらったキャラが燃えている間、半蔵のぬいぐるみがピカピカと光り始める。あまり長い時間ではないので見逃さないように。



いやーなんか面白いんで…。白半蔵でもできるよ。

ナインハルト・ズィーガー ヴォルフ・ファンゲン相打ち

見出しの通り、ヴォルフ・ファンゲンと相打ちする。相打ちしつつ、ズィーガーの相手側のキャラは体力がちょうどなくなる（死ぬ）ようにする。

相打ちに成功すると、ズィーガーは倒れたまま、相手キャラは空中でヴォルフ・ファンゲンをくらった状態になる。かなり変なので一見の価値アリだ。

相打ちするには、半・ガルの中足払い、覇王丸の大足払いのような地面を擦るタイプがやりやすい。

なお、これをやる場合ズィーガーは必ず2P側（乱入側）でなくてはならないので注意



なんだこりゃあ！ タンドか？

ガルフォード 真空メガストライクドッグ

ズィーガーネタに少し似ている。ガルフォードの武器破壊技・メガ…はまずパピイがガツンとぶつかる。この体当たりを相手が空中でくらって死ぬと、ふわふわと気持ちよさげに上昇していってしまう。

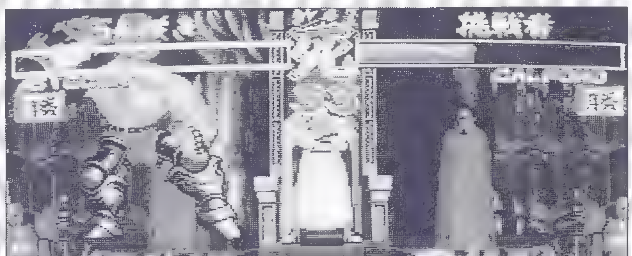
1本目（ガルフォードの勝ちマークがない状態）では高く上がってから落ちてくるが、2本目はなんと、上昇を続けて画面外へ行ったまま戻ってこない。こちらはかなり笑えるのでぜひ一度お試しあれ。

相手キャラを死亡寸前にしておき、友達に協力してもらって近くからメガストライクと下段避け（B+C）を同時に出すとやりやすいぞ。

これら以外の小物ネタもいくつかあるが、それはビデオを見てもらえるとよかったりするんだね。機会があれば紹介するかも（くだらなすぎるのが多いけど）。



あららら、いなくなっちゃったよ。これは2本目だ。



空中でメガドッグをくらって死ぬと…何かオカシイ！

ナコルル最下位脱出計画1
魔法のマント講座

飛び道具を跳ね返し、単発で相手を気絶させ、対空技にもなるカムイリムセ! でもねぇ…。

担当:ソバットを返せぇ

弱キャラ愛好家、屈辱技研究家およびナコリストの皆さん、お待たせいたしましたぁ。「格好良いから無理してでも使いたいケドやっぱり役立たずな技、カムイリムセをそれでも使おう講座」です。

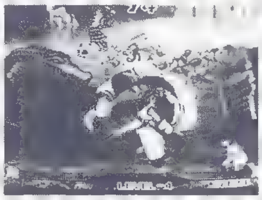
まあ、一応使い道はいろいろとあるんだケド…。

その1 対空技・迎撃技として使う

対空技としても実は強いカムイリムセ。ただし使えるのは中リムセのみ。出てしまえば、究極対空といえるぐらい判定が強く、ほとんどの跳び込み技を返せる。

それに加え、必殺技を迎え撃つ迎撃技としても使っていける。


中リムセのみ、このように天井がある（めくり）。とびひっかきも返せるぞ。


小や大だと…、

対空・迎撃カムイリムセは与えるダメージが低い、という大きな欠点があるので、やはり本命の対空は昇り大斬りだ。

中リムセでの迎撃をオススメできるのは以下の技。

- 二ツ角羅刀・改
- ファットバウンド
- うつせみ天舞
- とびひっかき

これ以外にも返せる技は多くあるが、そういった技はガード後にもっとましな反撃が可能だ（レプリカアタックやブリッツイエーガー…）。


中斬りキャンセル二ツ角羅刀(すかし投げ）に決めてやろう。

特に二ツ角羅刀の迎撃は必ず気絶するので狙いたい。

その2 気絶させる

中カムイリムセには実は大きな秘密があったのだ。密着で、立ち状態の相手に当てることで、必ず気絶させることができるのだ。ただし気絶するキャラは限られていて、


弧月斬をガードしたら気絶確定。でもシビア。

覇王丸・右京・十兵衛
ナコルル・シャルロット
狂死郎・ガルフォード
半蔵・幻十郎・和狆

の10キャラ。しかも、実戦で決められる状況は、相手によっては皆無に等しい。狙って決められる状況としては…、

弧月斬・天覇封神斬
光翼刃・三連殺（角 or 燐）
Sファーント（大のみ）

…のガード後と、前述の二ツ角羅刀へのカウンターしかない。一応入る技なら、アンヌムツベやつばめ返しなど、いくらでもあるのだが、姿勢が低いためにカムイリムセの一発目が入らず気絶しないのだ。

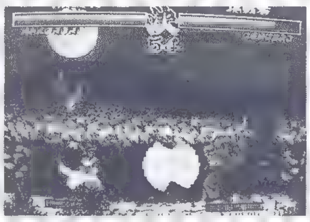

目安は近立ち中斬り。このようにスカる状況では気絶しない。

その3 跳ね返す・追い払う

跳ね返しに最も安定した性能を持つのは中リムセ、出る早さはそこそこ、出ている時間が長く、判定も大きい。

ではどのように実戦で使っていくか？まず間合いを知ることが大切だ。

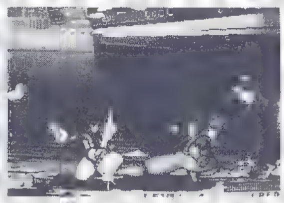
大や中の飛び道具なら、写真Ⓐの間合い。このぐらいなら大抵相手の硬直に間に合うし、間に合わなくてもガードさせることは可能だ。

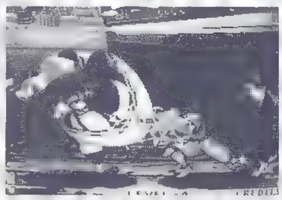

写真Ⓐ

小の飛び道具なら写真Ⓑの間合い。だいたいズームアップしていればOK。小のトライスラッシュ、毒吹雪はガードされてしまいやすい（硬直が短い）が、それでも大丈夫。


写真Ⓑ

そして、最大の狙いどころといえば、通常技キャンセル飛び道具（連続技ではない）。


中足をガードしたらレバー入力。


そしてボタン。リムセ→飛び道具の2段になることもある。犬も消せる（返せはしない）。

中足（ガード）→プラズマブレードや、中斬り→水月刀などがそれだ。ガード中やくらい中にレバー入力を済ませておき、キャンセルしてきたら、斬りボタンを押そう。

このときあまり近いと、中リムセでは間に合わないので、小リムセのほうがいいかも。


この間合いでは跳ね返せない。素直にガードしよう。

それと、実体化していない飛び道具は跳ね返せない。特に式神・炎は実体化が遅いので近くでは手を出さないように。燃えるぞ。

跳ね返せるのはどれだ？

まずは表の見方から。難易度はそのものズバリ。跳ね返し易いかそうでないかを意味する。有効性のほうはというと、A…とても有効、B…有効、できれば返したい、C…全く意味ナシ。

打ち消せるというのは跳ね返せないが、消すことはできるということ。意外にもママハハは貫通してくる。

跳ね返せる飛び道具

飛び道具	難易度	有効性
旋風裂斬	易	B
つばめ返し	難	C
喝咄水月刀	易	A
トライスラッシュ	易	B
風裂扇	並	B
毒吹雪	易	B
プラズマブレード	易	A
爆炎龍	難	B
烈風手裏剣・改	並	C
桜華斬	並	B
ムーラパクパク	易	B
式神霊符・雷	易	A
式神霊符・炎	並	A

打ち消せる飛び道具

ラッシュドッグ
レプリカドッグ
マシンガンドッグ
メガストライクドッグ
パクパクデオス
心乱呪符

アペフチを意地でも使いたい人に…

アペフチカムイリムセ。その使い道というと…削りぐらいしか使えないかな？一応、途中で相手が手を出そうとしてくらってくれるぐらいか…いいのは。1回転目のみなら対空技としても使えるが、どちらにせよ与えるダメージはスズメの涙。自己満足にひたりたいという人にオススメなのは、中蹴りキャンセルアペフチ。↘↓↙←でニュートラルと同時にD、それから→↓↘でB+Cだ。中足払いキャンセルならさらに簡単。レバーを入力してからD・B+Cと順番に押すだけだ。

ナコルル最下位脱出計画
ころキャン・ぬいキャン

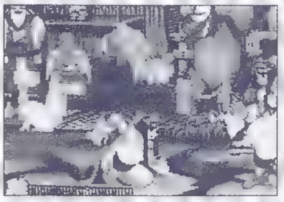
キャンセルのかかるのは通常技だけではない！というわけで後転、ぬいぐるみキャンセルの活用法をここに。

担当：コマンド投げがほしい・ギィ

真サムライというゲームには必殺技以外にも、レバー操作によって出る特殊な行動が多い。踏み込み、引き込み、前転、後転、ぬいぐるみ変身。
・そしてこれらのコマンドは、必殺技コマンドを兼ねることができる。わかり易い例をあげるとダッシュモズなんかがそれだ。→→↓↘+蹴りと入れることで踏み込み（正確には踏み込み前転）キャンセルモズとなるわけだ。
その後、入力受け付け時間中にボタンを押すだけで、特殊行動をキャンセルして必殺技を出すことが可能だ。
そこで今回は、この特殊コマンドキャンセル必殺技というやつを、見事ダイヤグラム最下位に輝いたナコルルで見ていくとしよう。

躱しつつ攻撃！後転キャンセル

特殊操作系の中で必殺技でキャンセルをかけられるのは、踏み込み、前転、後転の3つ。
とはいえ、踏み込みは、ダッシュ→アンヌツベのようなバクチぐらいにしか使えないし、前転に至っては出始めの、ほんの一瞬にしかキャンセルがかからないので、使っても気づいてすらもらえないという無意味さ。
やはり使えるのは後転キャンセル必殺技。後転中、ほぼいつでもキャンセルがかけられるうえ、失敗してもリスクが少ないのがいい。
コマンドのほうは表を見てほしい。入力の注意点としては、素早く入力すること。遅いと後転してくれないぞ。ボタンは後転中、好きなタイミングで押せば、その時点でキャンセルされて必殺技がでる。


後転の最後の部分にはキャンセルがかからないぞ。

●アンヌムツベ…アンヌの出かかりの弱さをカバーできるぞ。画面端に追いつめられたとき便利だが要先読みだ。できれば、レバー入力を済まして後転、相手の動きを見てからボタンを押して出せるようにしたい。フェイント（ひっかけ）にもなるぞ。


後転でかわし…、


キャンセルアンヌ！

●レラムツベ…これといった使い道はないかも。単なるバクチ。
●カムイリムセ…まあ一応こんなのもできるよって感じ。
斬るボタンを蹴るボタンにすれば、後転キャンセル「ママハハに掴まる」になる。こちらは間合いを離しつつ鷹に乗れるので結構使える。
●アムベヤトロ…これも間合いを離しつつアムベヤトロが出せるので重宝する。また、出すタイミングが読まれにくいので、普段から使っていってかまわない。勝手に対空になることもある。

後転キャンセルコマンド

アンヌムツベ	←↓↙↓↙　+斬る
レラムツベ	N↙↓ .→↙　斬る
カムイリムセ	↓↙←↓↙　+斬る
アムベヤトロ	N↙→ . ↓↙←+斬る

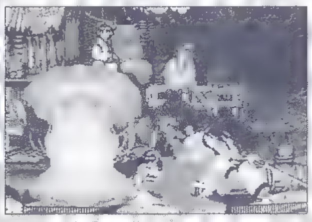
注：Nは↓でもよい。

煙で隠れて攻撃！ぬいぐるみキャンセル

ぬいぐるみ変身中にコマンド入力、不用意に近づいて来た相手に必殺技を決める…バレると、これほど無意味なものはない。


このグラフィックは表示させないで出すのだ。

しかし、ぬいぐるみに変身と同時に必殺技を出した場合はどうだろうか？相手はそう正確な対応はできないハズ（？）だ。おまけに爆煙で技のモーションを隠すこともできる。まあ、さすがにこれだけやっていればいいというものではないので、フェイントのつもりで使っていこう。
ちなみにコマンド表にある（D～斬る）といった表記は、Dボタン、斬るボタンと、順に、素早く押していくということ。
●アンヌムツベ…ぬいぐるみ変身した瞬間にしゃがみガードする奴なんてまずいないので使える。ぬいぐるみキャンセルダッシュ投げも混じえていけば、さらに効果的。

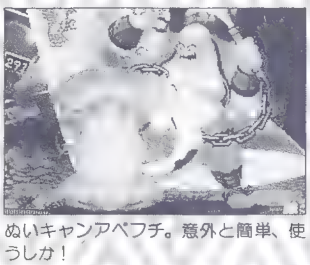

ぬいキャンアンヌと…、


ぬいキャンダッシュ投げ。近いほうが効果的。

●カムイリムセ…あまり意味はないかも、一種の挑発か？
これも蹴りボタンにすれば、「掴まる」になる。
●アムベヤトロ…読まれて跳び込まれないためのフェイント。これを出したあと、単なるぬいぐるみ変身で跳び込みを誘うという手も趣があってよい。


ママハハが一瞬消えるのもポイント。

●アペフチカムイリムセ…単なる自己満足！体力をリードしているときのクルージング技にはいいかも。素早く（レバーを）入力すると、後転キャンセルぬいぐるみキャンセルアペフチ、というアヤシイものが出たりする。


ぬいキャンアペフチ。意外と簡単、使うしか！

ぬいぐるみキャンセルコマンド

アンヌムツベ	↘↓↙←↙↓↙+D～斬る
カムイリムセ	↘↓↙←↓↙　+D～斬る
アムベヤトロ	→↘↓↙←↓↙+D～斬る
アペフチカムイリムセ	↘↓↙←→↓↙↓↘+D~B+C

ほかのキャラでも探せば使い道はいろいろとありそう。投げられないことを利用して、着地ぬいぐるみキャンセルモズとか…。

つまんでくらって あ〜ざ〜み〜

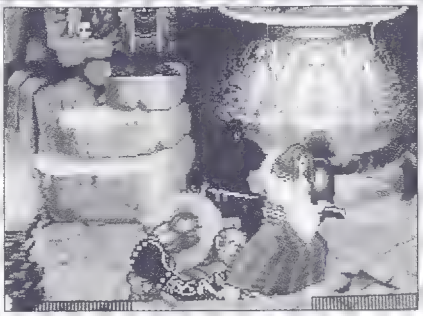
対戦攻略 不知火幻庵

前作とほとんど闘い方は変わっていない。つまり基本性能が相変わらず高いということだ。

担当:不知火友の会　KKYーいなりん
（キャッチ協力:アディオス）

真になって変わったところ

基本的に前作とほとんど変わっていないのだが、対戦において一番大きな変更点は、しゃがんでいる幻庵を投げることができないキャラがいるということである。それも1人や2人ではなくて、



キャラによっては投げようとすると技すら出ない。

ガルフォード（ストライクヘッズなら投げられる）・狂死郎・幻十郎・王虎・幻庵・ナコルル・十兵衛・右京・チャムチャム・アースクェイクと10人ものキャラがである。このキャラたちには、リードしたら何もしないでしゃがみガードしている「待ち」が非常に有効である。しかしこれでは全然おもしろくないだろう、相手は必殺技で削ることしかできないのだから。

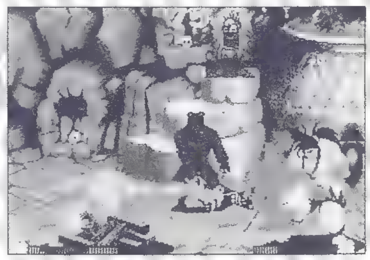
いちおう完全にしゃがんでいる状態でないと投げられてしまう。ジャンプの着地、起き上がり、相手の跳び込みをガードしたあとなどは、レバーを下に入れっぱなしにしていても投げられてしまう。

新技覚えはしたけれど

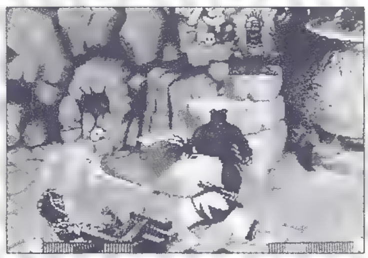
爪つまみは技の出る前と出た後のスキが大きく使いづらい。特に出した後のスキが非常に大きくて、技をガードされたときはもちろん技が当たったときでも、相手がレバガチャ&ボタン連打で回復すれば、こちらの硬直中に反撃を受けてしまう。

爪の部分で飛び道具を消すことができるのだが、出るまでが遅いので狙いづらく、もちろんうまくいってもそのあと反撃を受ける可能性がある。

気絶しやすい相手が大きなスキを見せたときなどは、しゃがみ大斬りにキャンセルをかけて爪つまみで、本当の気絶を狙おう。大の肉転突きも連続技になるのだが、こちらで気絶させたとしてもまず追いうちはかけられない。

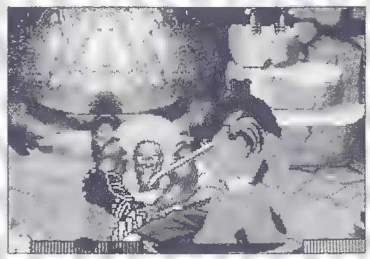


せっかく当てても…



大きなおつりが返ってくる。

幻庵脱皮と幻庵うつせみ脱皮は、出てくる場所とタイミングが一定なので相手に読まれやすい。忍者とは違ってガードさせれば体力を削ることができるのだが、そのあとに反撃をくらってしまう場合や、ガードさせる前に直接返されてしまうことが多い。

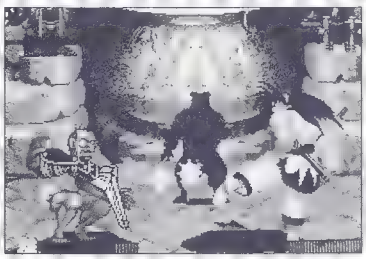


幻庵脱皮なら、この状態は完全無敵。

幻庵脱皮のほうはもぞもぞし始めてから跳び上がるまで完全無敵だが、幻庵うつせみ脱皮はもぞもぞ脱皮しているときにもやられ判定がある。

新技に限ったことではなくて、幻庵の必殺技はどれも使いどころが難しい。反撃を受けやすいものばかりなので、多用するのは避けたい。

相変わらず基本は爪



爪が体の一部になっているのだろうか?

立ち・しゃがみの小・中斬りの爪の先のほうが当たるように、チクチク突いて相手の技の出かかりを止めていくのが幻庵の基本戦法である。

立ち・しゃがみを使い分けるのは、立ち斬りは相手の立ち蹴り系に、しゃがみ斬りは相手の足払い系に負けやすいからである。幻庵の爪はリーチはそこそこあるのだが、なぜか爪の部分にもやられ判定があるので、うまく相手の裏をかくように使い分けよう。

小・中斬りの使い分けはスキと威力が関わってくる。小斬りはスキは少ないのだが、威力が全然ない。スキは少しあるが威力もそこそこある中斬りをうまく交ぜていきたい。

また、たとえ小・中の技といっても空振りは禁物。きちんと爪の先が相手に当たるように出していこう。

なお、今まで書いてきた小・中斬りは遠距離技のことである。相手との間合いが近いときは、足払い系が使える。小足払いは出るまでが早くスキが少ないので多用できる技である。また、大足払いは威力もそこそこあり、相手を転ばせることができる。

接近戦ではこの2つの技を織り交ぜて使っていこう。

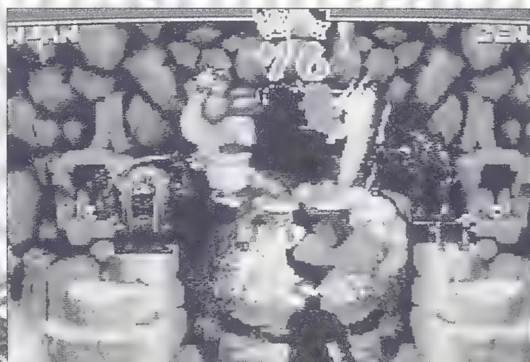
幻庵は攻撃力が低めなので、相手に大きくリードされると取り返すのが難しい。相手の立ち大斬りなど威力の大きい技に注意して、適度にチクチク突いていく。

跳び込みには素早く反応

幻庵は状況によって色々と対空技を使い分ける必要がある。大きく分けてジャンプして返す場合と、地上技で返す場合の2つがある。

ジャンプして返す場合、大斬り、中斬り、中蹴りを使い分ける。

大斬りは威力が大きいので、素早く反応できたときはこの技を使う。中斬りは大斬りより威力は落ちるが判定が強いので、反応が少し遅れたときや跳び込みの強い相手に対して使う。中蹴りは足の部分のやられ判定が小さいので、リーチが短くて判定の強い技（小蹴りなど）で跳び込んでくる相手に使う。



大・中斬りは爪の部分を当てるように。

地上技で返す場合は、立ち・しゃがみ大斬りを使い分ける。

どちらの技も振り上げた爪の先が当たるようにして使う。ただ、立ち大斬りは間合いを間違えると遠距離技になってしまうので注意しよう。

また、ゲージが溜まっていれば、M・D・Cも強力な対空技となる。上方への判定はなかなか強く、爪の先にひっかかるぐらいでも吸い込める。

千両狂死郎
ガード硬直後の攻防

手番交代システム(ターン制)を司るガード硬直。これを味方につければ戦力倍増だ!

担当: 舞闘流 珈琲 ふりーく

技のガード後は、技を出したほうもガードしたほうも、後ろに下がりつつ硬直する。この硬直は、出した技によって異なる。どちらの立場でも、ガード後どちらが先に動けて、どの程度間合いが離れるかを知っておくと、硬直後の攻防に大きなプラスとなる。ガードさせたり、ガードしたりと硬直を味方につけると、闘いを有利に進めることができる。それでは、狂死郎の三手固めを例に、実戦レベルでの活用を考えてみよう。

三手固めの渋い攻め

狂死郎による固めの基本形は以下のようになる。

しゃがみ小蹴り
↓
しゃがみ中蹴り
↓
遠立ち中斬り

これはガードさせるだけでよい。「ボクはこう攻めるから崩してみなよ」という挑戦状をしつこく送って、攻防ポイントを限定するのだ。この固めは隙が少なく返しづらい上、自分の固めでの攻防となるため、慣れという地の利がある。この挑戦を受けるのは相手にとっては得策ではないが、相手は嫌でもこの挑戦を受けなくてはならない。

※理由は後述「我慢することの難しさ」参照。

では三手固めにおける攻防に入ろう。

○一手目、しゃがみ小斬り

狂死郎側はここで先手を取る必要がある。相手の起き上がりなどのチャンスに、投げ気配を見せつつしゃがみ小蹴りを出す。相手にとっての攻防ポイントは投げ2択だが、狂死郎は小蹴りをガードさせることが目的だ。忘れたころに投げに行けばよい。


一手目のしゃがみ小蹴り、三手目の間合いを考えて、BEST な間合いでガードさせる。

○二手目、しゃがみ中蹴り

しゃがみ小蹴りをガードさせた後は、狂死郎が先に動ける。小蹴りをHITさせた後なら連続技になる。どちらにしてもしゃがみ中蹴りは、ほとんど無条件に出してよい。攻防ポイントは、出のスピード勝負だが圧倒的に狂死郎有利である。


二手目のしゃがみ中蹴り。しゃがみ小蹴りとワンセットと考えよう。

○三手目、遠立ち中斬り

しゃがみ中蹴りをガードさせた後は、お互いほとんど同時に動けるようになる。攻防ポイントは一見出のスピード勝負だが、実はリーチ勝負だ。この間合いで、狂死郎の遠立ち中斬りのやられ判定まで届くリーチを持ち、なおかつ遠立ち中斬りより出のスピードが速い、という技を持っているキャラは右京など一部キャラに限られる。

一手目で2択勝負、二手目でスピード勝負ときて、三手目ではスピードという予選を勝ち抜いた上でのリーチ勝負と、攻防ポイントがころころ変わる。対応は難しいはずだ。冷静に対処できたとしても、対応策は伏せか跳び込みぐらいだろう。


三手目の遠立ち中斬り。一手目が近過ぎると、反撃されやすくなるので注意だ。

伏せに対しては、三手目を遠立ち大斬りに変えることで対応する。遠立ち大斬りはやられ判定が前に出るので潰される可能性はあるが、そのつぶしてくる技は遠立ち中斬りで勝てるので大きな問題にはならないだろう。

跳び込んでくる相手(特にシャルロット)には、三手目を出すか出さないかの2択にしよう。

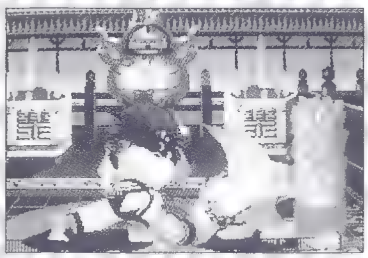
幻庵はしゃがみ中斬りが嫌なので、三手目は遠しゃがみ小斬りや遠立ち小斬り(すかってもよい)を使う。

右京には三手目は出さないほうがよい。攻守入れかわって右京の技をガードしよう。たまに伏せれば右京の技の戻りに攻撃できる。

我慢することの難しさ

すべてのプレイヤーは意識、無意識にかかわらず、その人なりの思考ルーチンに従ってゲームをしている。

この事実は、「ある特定の状況を待ちつつゲームをしている」と言い換えることができる。だから相手が待っている状況をつくれば、相手は条件反射のように反応してくるはずだ。この場合の相手の反応スピードは非常に速い。相手が待っている状況は、相手が有利と思っている状況である。そんな状況で素早い反応をされると大変危険なので、相手の反応スピードを遅くする作戦をとるとよい。


この間合いなら斬鉄閃だけど、伏せる相手には気軽に出せなくなる。

虎穴に入らずんばなんとやら、のことわざではないが、この素早い反応を崩すには、相手が待っている状況にする必要がある。その状況になった時点で相手は何かするだろう。それは相手の必勝パターンなのだが、それをなんとか返そう。ダメージが小さい技なら高い確率で返す必要があるが、ダメージの大きい技ならまぐれでいい場合もある。

相手は幾つかの状況を待っているだろうが、できるだけよく使うパターンを狙う。そのパターンを使うのは危険だと思わせればOKだ。

すると相手は、その状況になると反応したくなる自分をおさえる必要がでてくる。これは簡単なようでかなり難しい。わかっていてもボタンを押してしまうものなので、必死に自分に言い聞かせているはずだ。こうなると他の状況時の反応にも影響がでてくる。相手は思考ルーチンの最終段階で「ほんとにこの技を出してもよいのか?」というチェックをしなくてはならなくなるからだ。

通常、プレイヤーはこのチェックを行わない。テンポが悪くなって爽快感が犠牲になるからだ。どうせ勝つなら爽快に勝ちたい。またテンポが上がると、思考スピードが上がり効果的な攻めができるようになる場合もある。いわゆる「調子に乗った」状態だ。

しかし、これでうまくいかなくなると、前述のチェックが必要になる。すると相手の反応スピードは確実に落ちる。

真サムの場合、近間では技を出そうとするものだ。ガード後反撃を受けないので出したもの勝ちなところがある上、ダッシュ投げが怖いからだ。

我慢することの難しさ、わかってもらえただろうか。


笠が牽制に使えなくなると、闘いの組み立てが難しくなる。

特別企画!園田先生電話で直接インタビュー!!



アイドル雀士 スーチーパイII

スーチーパイのキャラデザのあの園健にいろいろ聞いた!さらに、キャラ線画も入手したぞ!こいつぁすげえ。

担当:M.D.S.ージョッキー★笹岡

開発者直伝 スーチーパイII攻略法

これもまた特別企画。スーチーパイIIの開発の方から、パネルマッチの攻略法を教わったのだ。

今回は特別にみなさんのために、パネルマッチのパターンも公開してもらうことにした。これを片手にゲーセンでプレイしたら…ちょっとあやしいケド、とにかく読んで。

ゲーム全般の攻略

1. パネルマッチを制する者は、スーチーパイを制す!

○パネルをいかに効率良く揃えて当てるかが一番のカギ。

○アイテムがないと、敵のリーチ、ロンをかわすことは大変難しい!

※すごく当たり前のことだけど本当にこれしかない。アイテムがなかったら敵のロンはかわせないって(笑)。

2. コイン投入直後の麻雀勝負1局目で大役を狙え!

○1人目の1局目や、コンティニュー直後は若干コンピュータが元気ないので、満貫以上の大きな手を狙ってみてもいいかもしれない。

※これはさすが開発さん、といった感じ。いきなりハネ満でポイント獲得しとけば有利だよね。

パネルマッチ攻略

1. 「神経衰弱」の基本攻略について

○パネル1枚目は、まだ一度もめくっていないパネルからめくる。

○間違えたら必ず暗記!

○記憶できない人はメモを用意するべし!

2. パネルマッチ専用攻略

※これまた基本的なこと。こんなていねいな解説されたら、私の書くことがなくなって大助かり(!?)。

○キャラクター別に攻略パターンがあるので、見切るとパーフェクトも夢じゃない!

A・槇枝早苗×8(種類) ナナメパターン(左右反転アリ)

B・一文字つかさ×8 対称パターン(上下反転アリ)

C・佐々木留美×8 1コ跳びパターン(点対称回転アリ)

D・篠原ありす×16 お隣パターン(反転ナシ)

片桐志穂は右のすべてのパターンからランダム+反転

セシル・D(変身前)はチェスのナイトパターン(桂馬飛び)

セシル・D(変身後)は秘密(かなりランダムっぽい)

○4~2カ所スタート時から開いているパネル(サービスパネル)があるので、各キャラごとに見当をつけてその周りからめくっていこう!

○イベントの「シャッフル」「ABCパニック」で、パネル位置、内容が変化してしまうことがあるので、覚悟するように…。

※うーし!これこそわれわれの求めていたものだあ!さっそくゲーセンに走って確かめてみよう。できれば全パターンメモってしまうのがいいのだが…左右反転などがあってややこしいので反転がライバルだ。イベントも当然ヤバイ。

ちなみに、一文字つかさと佐々木留美の各8種のパターンを、ご好意により公開させてもらいました。表にしてあるので、そちらのほうを見てね。



真のエンディング攻略

1. ポイントシステムについて

○真のエンディングを見るには変身ポイントを溜めて、セシル(変身前)クリアまでに4人の仲間を変身させなければならない!

○以下のときにポイントがもらえます

①パネルマッチで1・2・3ポイントを当てる

②「イベント」のルーレットで3・5ポイントが当たる

③麻雀で満貫以上の手でアガる(2~4ポイント入手)

○1人目…8ポイント、2人目…16ポイント、3人目…24ポイント、4人目…32ポイントたまるとクリアしたキャラから変身します。

2. 効率良くポイントを溜めるには

○なるべく最初の1~2人目でポイントを稼ぐこと!

逆に後半戦(志穂・セシル戦)の麻雀でポイントを稼ぐのはとてもキビシイ!

○ポイント・アイテムがもらえない"得点クリア"は可能なかぎり避けろ!

○一番ベストなクリア方法は、すべての得点パネル・イベントを当ててポイントを入手した後で(アイテムパネルをわざと残す)麻雀で満貫以上であがるパターン。

※これはスーチーパイを前作からやってた人ならもう知ってるハズ。しかも今回は溜めないと変身しないので、絶対溜めなきゃダメとも言える。

攻略法にもあるケド、1人目でポイント集めておくと、あとあと楽。1局目で満貫以上アガッといて…といった感じか。コンティニューしまくってれば、ポイントを稼げるけど、お金を使いたくない!!って人はがんばって大役狙いでいくしかない。

ラスボス セシル・デリンジャー攻略

変身後のセシルは、2つの必殺技を使ってくるので注意。

1. 「秘技ーデビルリバース」

コンティニュー時にどんなにパネルが減っていても、必ずパネルリセットをしてしまう悪魔のような技!

[攻略] パネルの内容はまったく変わらないので、真っ先に「スーチー棒」と「必殺ーヘルパー」の場所を覚えよう!(メモを取るとすごく有利!)

2. 「ダブリー サンダー」

プレイヤーが勝って来るとたまに、ダブルリーチ攻撃をしてくる。

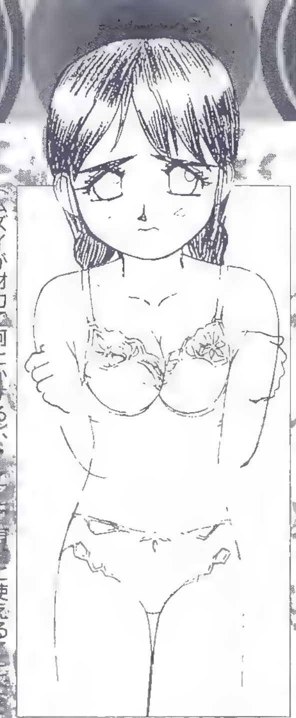
[攻略] 仲間が4人揃っているときはポイント8点でアイテムの「必殺ーヘルパー」が入手できるので、各キャラの必殺技の特性をうまく使って戦おう!

※はっきり言って、セシル・Dは1コインで勝てる相手じゃあない。2~3コインこいつにつぎ込んでも勝てればラッキーという感じか?

勝負にいくなら、セシルの変身前になるたけアイテムを取って溜めておいて(スーチー棒があれば良い)、リーチをかけずにアガッてクリアし







（ムズイが財力で何とかする）、変身後の一局目で大役狙い。ヘルパーもいればGood。

これでさらに、アイテム取るだけ取って死に、スーチー棒とヘルパーの位置を覚えておいて、2局連続で大役をアガれば一気に勝つことも可能。私はこの方法でラスボス2コインで勝つことができたぞ！

1コインは今のところ不可能ではっ？なにせ相手のツモ率が高すぎるこのゲーム、ハイパーせっかんが意味ナシ技になってしまうことが多い。

それではパネル公開

ではでは、特別にここで、一文字つかさと佐々木留美の2人のキャラの、パネルマップの全8パターンをそれぞれ公開するとしよう。

この表を持って、1人助手（調べ係）を連れてゲーセンに行けば！怖いものなしだ。反転にさえ注意すれば、助手に見てもらいつつめくっていくことで有効に使えることだろう。初めに開いてる所でヤマもはれることだし。

この2人以外のキャラは、キミたちの手で調べてもらうのだが、それには元手が必要。なので、それぞれのパターンの一例として、各キャラ1個ずつパターンを載せてみることにした。これを見て、だいたいこいつはこんな感じの配置になっているんだなーと感じてくれたらいい。そのキャラのパターン（対称パターンなど）と例を比べて見て考えてくれ。

なお、志穂さんはすべてのパターンからランダムなので省略。セシル・D変身後は秘密なので載せないことにする。

結果、槙枝早苗と篠原ありすとセシル・D変身前の3人の、それぞれ1パターンずつが載せてある。

といったわけで、私のお手伝いできるスーチーパイⅡの攻略法はここまでだ。ここから先は、プレイヤーのキミ自身がやらねばならない。ポイントを溜めつつやるのはそーとーにキビシイぞ！

一文字つかさ　8パターンランダム＋1/4の確率で上下反転あり

1	3Points	3Points	必殺!ヘルパー	1Point	3Points
	ハイパー・アイ	スペシャル召喚	1Point	スーチー棒	イベント
	イベント	1Point	スーチー棒	スペシャル召喚	ハイパー・アイ
	せっかん	1Point	必殺!ヘルパー	3Points	せっかん
2	ハイパー・アイ	1Point	スーチー棒	3Points	ハイパー・アイ
	3Points	スペシャル召喚	必殺!ヘルパー	1Point	せっかん
	3Points	3Points	必殺!ヘルパー	1Point	せっかん
	イベント	1Point	スーチー棒	スペシャル召喚	イベント
3	1Point	必殺!ヘルパー	せっかん	スペシャル召喚	ハイパー・アイ
	1Point	3Points	イベント	スーチー棒	せっかん
	3Points	スーチー棒	イベント	3Points	1Point
	ハイパー・アイ	必殺!ヘルパー	3Points	スペシャル召喚	1Point
4	イベント	スペシャル召喚	3Points	3Points	1Point
	1Point	必殺!ヘルパー	必殺!ヘルパー	ハイパー・アイ	せっかん
	せっかん	ハイパー・アイ	スーチー棒	スーチー棒	1Point
	1Point	3Points	3Points	スペシャル召喚	イベント
5	スーチー棒	1Point	必殺!ヘルパー	1Point	3Points
	イベント	せっかん	ハイパー・アイ	1Point	せっかん
	イベント	3Points	ハイパー・アイ	1Point	3Points
	スペシャル召喚	3Points	必殺!ヘルパー	スペシャル召喚	スーチー棒
6	スペシャル召喚	イベント	せっかん	ハイパー・アイ	必殺!ヘルパー
	1Point	スーチー棒	3Points	3Points	1Point
	1Point	3Points	イベント	せっかん	1Point
	必殺!ヘルパー	3Points	スーチー棒	ハイパー・アイ	スペシャル召喚
7	必殺!ヘルパー	せっかん	イベント	3Points	必殺!ヘルパー
	1Point	3Points	スペシャル召喚	3Points	1Point
	3Points	ハイパー・アイ	イベント	ハイパー・アイ	せっかん
	スーチー棒	1Point	スペシャル召喚	1Point	スーチー棒
8	3Points	ハイパー・アイ	3Points	イベント	せっかん
	必殺!ヘルパー	ハイパー・アイ	スペシャル召喚	1Point	スーチー棒
	必殺!ヘルパー	1Point	スペシャル召喚	1Point	スーチー棒
	せっかん	1Point	3Points	イベント	3Points

佐々木留美　8パターンランダム＋1/4の確率で点対称180度回転あり

1	ハイパー・アイ	スペシャル召喚	スーチー棒	必殺!ヘルパー	イベント
	1Point	せっかん	3Points	3Points	せっかん
	ハイパー・アイ	スペシャル召喚	スーチー棒	必殺!ヘルパー	イベント
	1Point	1Point	3Points	1Point	3Points
2	3Points	スペシャル召喚	ハイパー・アイ	3Points	3Points
	スーチー棒	必殺!ヘルパー	必殺!ヘルパー	1Point	イベント
	せっかん	スペシャル召喚	ハイパー・アイ	せっかん	3Points
	スーチー棒	1Point	1Point	1Point	イベント
3	スーチー棒	1Point	スーチー棒	3Points	イベント
	せっかん	1Point	3Points	3Points	必殺!ヘルパー
	必殺!ヘルパー	せっかん	ハイパー・アイ	3Points	ハイパー・アイ
	イベント	1Point	スペシャル召喚	1Point	スペシャル召喚
4	必殺!ヘルパー	1Point	1Point	1Point	せっかん
	イベント	ハイパー・アイ	イベント	ハイパー・アイ	スペシャル召喚
	必殺!ヘルパー	1Point	スーチー棒	3Points	スーチー棒
	3Points	せっかん	3Points	3Points	スペシャル召喚
5	1Point	1Point	1Point	必殺!ヘルパー	スーチー棒
	ハイパー・アイ	3Points	スペシャル召喚	3Points	スペシャル召喚
	3Points	1Point	3Points	必殺!ヘルパー	スーチー棒
	ハイパー・アイ	イベント	せっかん	イベント	せっかん
6	ハイパー・アイ	3Points	1Point	3Points	せっかん
	必殺!ヘルパー	1Point	必殺!ヘルパー	イベント	ハイパー・アイ
	スペシャル召喚	スーチー棒	1Point	スーチー棒	3Points
	3Points	1Point	せっかん	イベント	スペシャル召喚
7	1Point	イベント	3Points	スーチー棒	3Points
	せっかん	必殺!ヘルパー	3Points	必殺!ヘルパー	1Point
	ハイパー・アイ	1Point	スペシャル召喚	1Point	ハイパー・アイ
	せっかん	スーチー棒	スペシャル召喚	イベント	3Points
8	必殺!ヘルパー	3Points	必殺!ヘルパー	スペシャル召喚	せっかん
	スーチー棒	1Point	3Points	1Point	3Points
	イベント	ハイパー・アイ	イベント	スペシャル召喚	せっかん
	3Points	1Point	ハイパー・アイ	スーチー棒	1Point

槙枝早苗・ナナメパターン

3Points	1Point	せっかん	必殺!ヘルパー	イベント
せっかん	3Points	1Point	ハイパー・アイ	必殺!ヘルパー
スペシャル召喚	3Points	ハイパー・アイ	1Point	スーチー棒
1Point	スペシャル召喚	3Points	スーチー棒	イベント

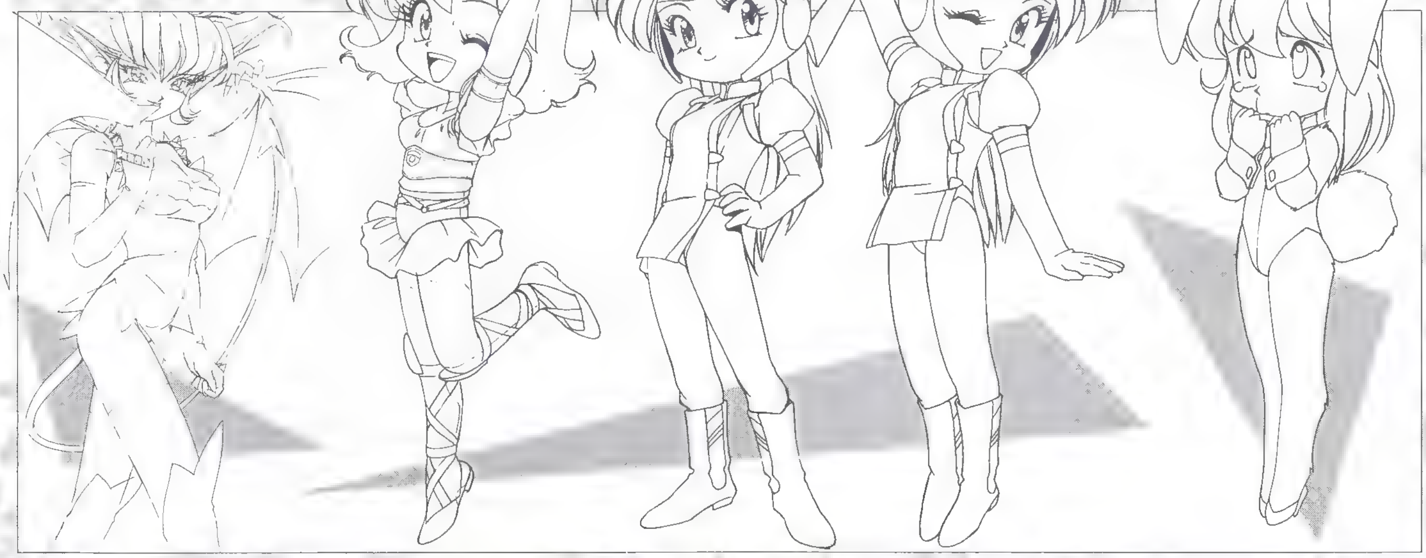
篠原ありす・お隣パターン

せっかん	スペシャル召喚	ハイパー・アイ	スペシャル召喚	3Points
1Point	3Points	ハイパー・アイ	1Point	せっかん
1Point	3Points	イベント	スーチー棒	スーチー棒
必殺!ヘルパー	必殺!ヘルパー	イベント	1Point	3Points

セシル・D変身前・チェスのナイトパターン

イベント	3Points	スーチー棒	スペシャル召喚	せっかん
ハイパー・アイ	必殺!ヘルパー	2Points	2Points	スーチー棒
イベント	3Points	1Point	せっかん	スペシャル召喚
必殺!ヘルパー	ハイパー・アイ	1Point	1Point	1Point

注）第一対戦相手のときのみ「必殺！ヘルパー」が「2Points」に変わり、□ □ □のパネルが、スタート時にサービスで開きます。
第2対戦相手では、□ □のパネルが開きます。
第3対戦相手のときは、「スーチー棒」が「2Points」に変わり□がスタート時にサービスで開きます。



スーチーパイⅠ・Ⅱ　キャラクターデザイナー

園田健一　インタビュー

キャラデザイナーの園田健一先生にインタビューを敢行。二、三気になる質問をぶつけてみたぞ!!

麻雀歴は意外にも…

——麻雀歴はどのくらいになりますか?

園田健一（以下園）…本当の麻雀はほとんど打ちませんよ。

——それでは麻雀ゲームのほうは…。

園…ジャンピュータがあったころから一応やり始めましたけど、いまだに役は覚えていないです。

——スーチーパイは実際にプレイしてみてどうですか?

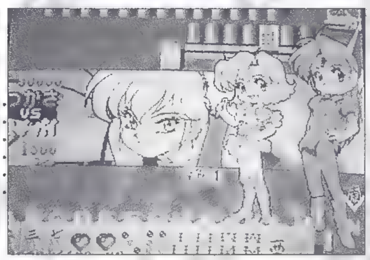
園…ゲーセンでプレイして、とりあえずエンディングを一人分見ました。

基板は持ってますが、筐体を持っていないので…。

——ビデオゲームはどの程度遊ばれてますか?

園…ゲーセンはよく行きますよ。

——最近のゲームでは何をプレイしてます?



園田先生の麻雀ゲーム歴は長い。

園…バーチャコップかな。格ゲーは苦手で全然やってないです。

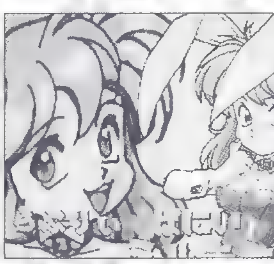
お気に入りのキャラクターは

——スーチーパイシリーズで、お気に入りのキャラは誰ですか?

園…ミルキーパイは結構気に入ってますけどね。

——キャラの必殺技などの設定も先生によるものですか?

園…いえ、それはジャレコ側です。



ミルキーパイは園田先生お気に入りのキャラ。

気になる今後の予定は?

——アニメ化やコミック化の話が来たらどうされます?

園…別に構いませんが、漫※画のほうの仕事が忙しいのでほとんど協力はできないですね。（※漫画とはもちろんアフタヌーン誌に連載中のGUN SMITH CATSのことである）

——今後、もしゲームのデザインをするのであれば、どういったゲームが自分のデザインを生かしきれると考えていますか?



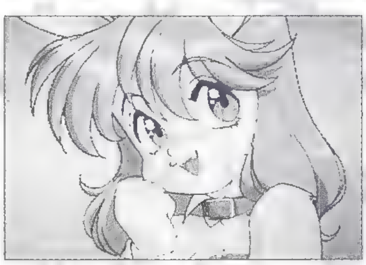
スーチーパイⅡはⅠに比べて、キャラの「売り」が明確化している。

園…育てゲーなんかがいいと思いますね。プリメ（プリンセスメーカーの略）みたいな。

——最後にファンの方に何か一言。

園…あんまりゲームにばかり金をつぎ込んじゃイカンよ、とそれだけです。

——本日はお忙しい所をどうもありがとうございました。（1月23日電話インタビュー）



声優さんのサイン色紙か原画集が抽選で当たるキャンペーンをやっているぞ!!

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
鉄拳
大会実行委員係

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳
	性別 (男・女)
ご住所 〒 □□□-□□ 電話 (　　)	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年	
③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年	
⑤社会人 ⑥その他 (　)	

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
(3月15日号)

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳
	性別 (男・女) ※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話 (　　)	
※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年	
③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年	
⑤社会人 ⑥その他 (　)	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
鉄拳
増刊係

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳
	性別 (男・女) ※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話 (　　)	
※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年	
③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年	
⑤社会人 ⑥その他 (　)	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

第10回ゲーメスト杯争奪 全日本鉄拳 大会申込用紙

選手希望かギャラリー（見学者）希望のどちらかをマルで囲んで下さい。

①選手希望　②ギャラリー希望

①・②の予定の定員をオーバーした場合は、抽選となります。抽選により希望がかなわなかった場合、残りのもう一方を希望する人は、ここにマルを記入して下さい。→ □

会　場：三省堂ホール
開催日：3月25日(土)
選　手：256人
ギャラリー：50人

太ワクの中は記入しないで下さい。

ブロックナンバー	
氏名	
スコアネーム	

くわしくは本誌196～197ページをごらんください。

※締切2月25日(土)必着

■鉄拳アンケート■

①あなたの鉄拳に対する感想を聞かせてね。

②好きなキャラを書いて下さい。よければ感想もネ。

③最後に一言。イラスト、メッセージ、何でもOK。

キリトリ線

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター			
	名前		
	住所	電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

初回は基礎講座

パズルボブル

PUZZLE BOBBLE™

パズルボブル

コツさえわかればクリアは目前。あとは運!?

担当：がっちん
図：ギィ
情報提供：猫吉くん

発売されてしばらく経つパズルボブルだが、もうプレイはしてみたかな？

ルールは単純にできて、じつにとっつきやすいパズルゲームである。とりあえず知って得するシステム面を見てみよう。

システムを理解しよう

ほとんど知っているものが多いと思うが、知っていればかなり有利になるはず。

●画面上すべてのボールをなくすと面クリア

とりあえず軽くこのあたりから。同じ色のボールを3個以上くっつければ、そのボールは画面上から消える。その行動を繰り返し、すべてなくせば1面クリアとなる。

落ちものパズルによくあるレベルなどは存在せず、全30面でALLクリア。

●画面上に残っている色のボールしか出てこない

袋の中から次々と送られてくるボールは、現在画面上に存在しているボールのみ出現する。

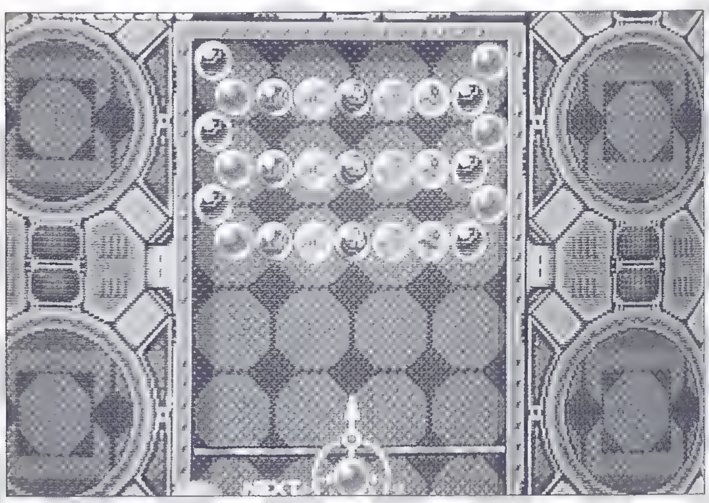
つまり、赤と青が画面上に残っていれば、緑や黄色、黒などは永久に出現しない。

当然、1つの色のみ残すことができれば、その色しか出てこないので、クリアは確実と言える。プレイ中は早めに赤なら赤、青なら青をなくすように心がけよう。

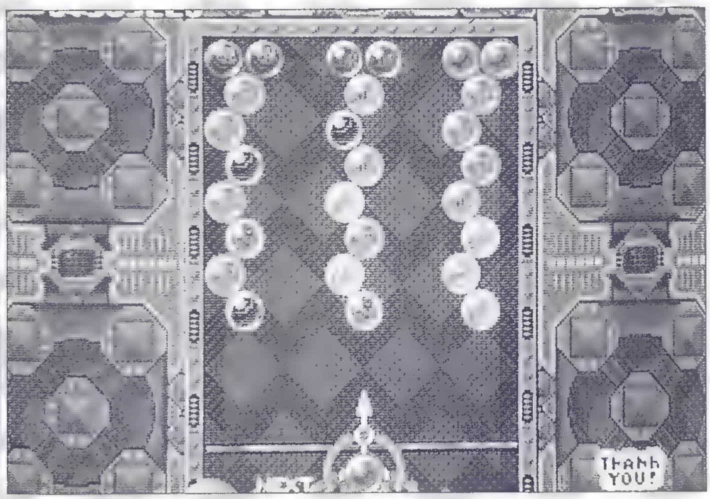
●ボールは6面体と考える

6面体と考えるということは、ボール同士がどの方向にくっつき合うのかを分かりやすくするため。

つまり、縦方向ならジグザクになり、横方向なら一直線に並ぶ。まあ、それほど意識する必要はないが、頭の片隅にでも入れておこう。



横なら水平に。

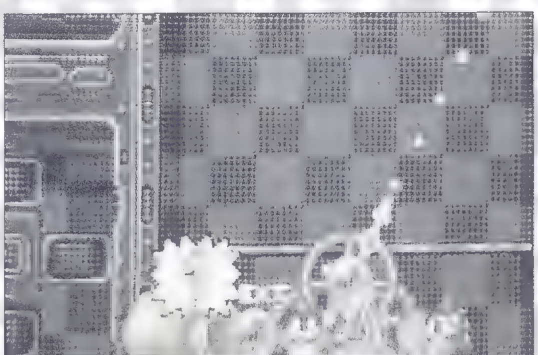


縦ならジグザグにくっつく。

●ある一定数ボールを撃ち込むとフィールドが落ちてくる

これは重要、プレイ回数を重ねれば気づくが。初めのうちはタイムでフィールドが落ちてくるものだと勘違いしがち。

つまり、いくら早くボールを撃ち出しても、落ちてくるものは落ちてくる。どうせ回数で決まっているのなら、落ち着いてプレイしていこう。

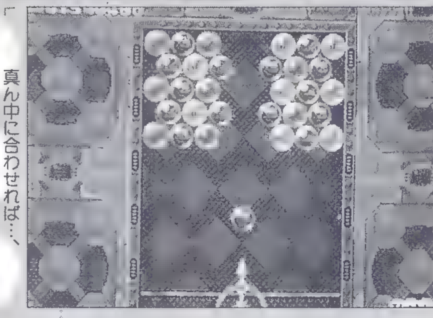


タイムが出るまではゆっくりできる。

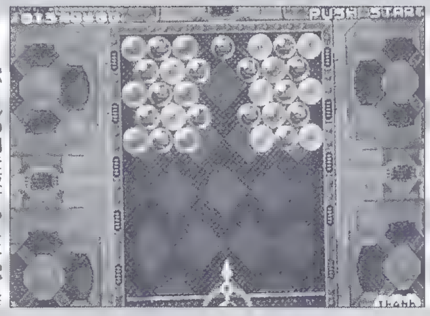
●4方向レバーを使う

じつはこのパズルボブルは4方向レバーでプレイするゲーム。だが、ほとんどのゲーセンでは2方向レバーになっており非常に悲しい。

4方向レバーのメリットはズバリ「ど真ん中に合わせられる点」にある。やり方は上に入れっぱなしでOK。真ん中なんて簡単だよという声もあるだろうが。写真のようにボールの間を抜けるときに重宝する。使わない手はないだろう。



真ん中に合わせれば…、



ボールの間を抜けることもできる。

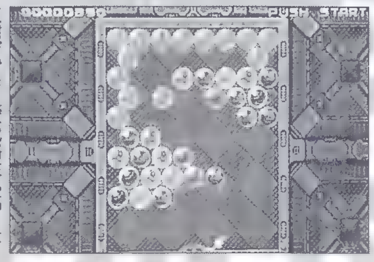
●多い色ほど出る確率が高い
結局は運がからんでくるが多い色をあてにしたほうが少しは運を呼び込める。ただ漠然とプレイするよりは確率が高い。

プレイする上で重要なこととは

さあ、システム面はわかったはず。次はなにを意識しながらプレイすればいいか考えてみよう。

●ボールの間を正確に入れる
これは当たり前だが、正確性を身に付けるのはクリアへの一番の近道。ちなみに間を貫通させるということではない。とりあえず、ボールとボールの間にほうり込むくらいは確実に行いたい。このあたりは、練習していけばほぼ100%できるようになるはず。がんばろう。

●反射撃ちを使ってみる
2面以降はお助けラインが出てこないのでチョットつらくなる。ただ、ある程度はできないと不利なので練習はしよう。はっきり言ってコツはないので慣れるしかない。また、面によっては背景の模様が目印になる。これは利用するしかない。

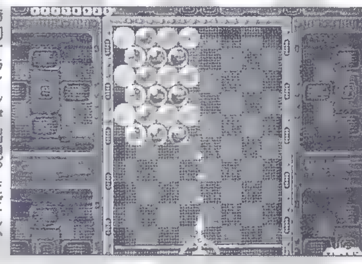


反射ができれば戦略性も高くなる。

●下から崩す
やはり最後は下から崩す。確かにショートカット撃ちを駆使すれば、一気に大量のボールを落とすことができる。ただそれは時と場合によりけりで、地道に落としていくのが基本になる。あわてないこと。

●狙いすぎはやめる
パズルボブルには、まとめ消しによる130万以上のボーナス点がある。最初から仕組まれているものは狙いやすいが。自ら積んで狙うとなるとそのまま死に直結しかねない。やはり無理は禁物。

●コンティニューをする
コンティニューしたときの面のみ、お助けラインが出現する。研究するときには欠かせない。



お助けラインが出現。ただし、コンティニューのみ。

●集中力を持続させる
適当にプレイすると、自分の撃ち込みたいところには入らない。冷静さも大事だが気合も必要。

●余裕があるときにプレイする
パズルボブルは、うまくなってくるとワンプレイが非常に長い。時間的に余裕がないときはプレイしないほうがいいだろう。

●50インチ大画面は避ける
じつはやりにくい。自分の目と画面が遠いというのは、狙いが定まらない。アップライトタイプが一番安定。

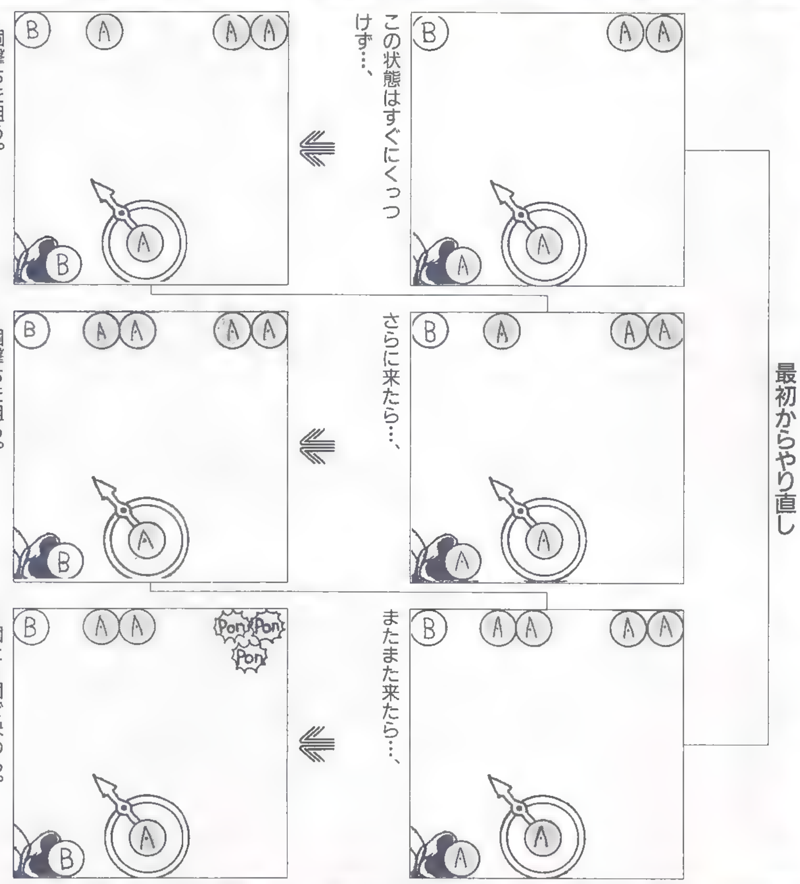
●色が悪い台は避ける
これは当たり前。RGBのうち一つでも欠けると同色に見えるものが出てしまう。問題外。

●疲れているときは避ける
これは基本。さらに寝不足が加わるとまったく狙いが定まらない。そのようなときは明日また出直す。

さらに重要なやり方を覚えよう

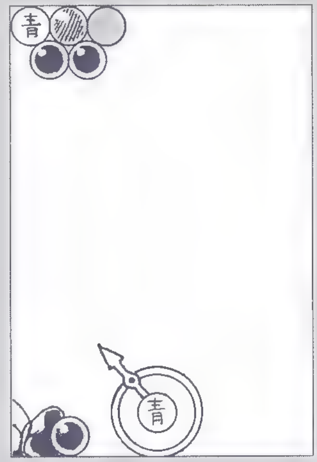
お次は細かいテクニックを紹介していこう。なにげなく使っているものだろうが、これさえ理解すればクリアはかなり近くなるはず。初心者はとくに必見だ。

●4個撃ち、5個撃ち法
残り2色になった面の終盤で威力を発揮する。狙いは、「あまり玉」を出さ

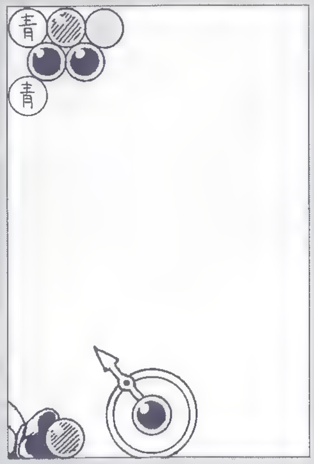


クリア 4個撃ち、5個撃ち法

捨て玉撃ち



こんなとき青は捨てる。



左へ捨てて…、



いっしょに落とす。

ないようにするため、その色のボールを集中的になくすための2点が挙げられる。

もちろん、図のように面の終盤だけに限らず。序盤でも使う。とくに初心者の壁となっている8面では、「あまり玉」を出さない工夫は必要不可欠。余ったボールでふさいでしまうのは、回復するまでにかなりの労力が必要になってしまう。

●捨て玉撃ち

図のような面の後半ではあまり使わないが、まだボールの種類が多く残っている前半で使う。

とくに高次ラウンドでは多用する、と言うか使わざるを得ない状況に追い込まれるので、ぜひとも知っておきたいやり方。

●ショートカット撃ち

主に、稼ぐときに使うやり方であるが、その場合のみに限定はされない。

どのようなボール配置で決めれば、このボールが崩れ落ちるというのを確実に理解すれば、テクニックと言うほどのモノではない。

ショートカット撃ちを使えば、面によって非常に楽な展開に持っていける。

●自分で選択肢を広げよう

8面のようなギッシリとボールが詰まった面では、ただ単に色を合わせるだけでは危険を伴う。運が悪いと終わってしまうときさえあるからだ。

一つの色で2つ以上合わせられるときは、なるべくすべての色に対応できるようなボールを配置していきたい。

簡単なことではあるが、NEXTを確実に見てどちらに合わせるか考えよう。

まあ、いずれにせよ一つしか合わせる色がないときは仕方がない。

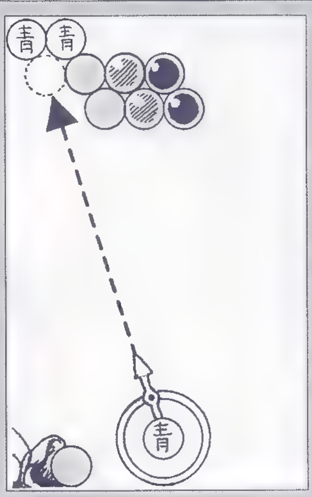
あとはやってみよう

以上のことがわかってしまえばクリアは見えたも同然。それほど難しくはないはず。

ただし最終面などは、どう考えてもダメなときがあるような気もする。どんなにうまいプレイヤーでも終わるときは終わってしまうだろう。

次回は面ごとの攻略を予定。終わりやすい面を中心に行っていこう。

ショートカット撃ち



こんな形があれば、青玉で一気に終わり。



中ボス操作コマンド大公開

DARIUS 外伝 GAIDEN

ダライアス外伝

今回は、キャプチャー時の中ボス操作コマンドと、当たり判定の謎を追求してみたぞ。君は知っていたか？

担当：石井ぜんじ

これが中ボス操作コマンドだ！

ダライアス外伝は、各ゾーンで中ボスが出現する。弱点のボールを撃ってはがし、取ってキャプチャーすることができるのはみんなも知っていることだろう。

この中で、5面・6面・7面に出現するボスは、キャプチャー後コマンドを入れることによって、中ボスに攻撃させることができることがわかった。中ボスを自由に操り楽しく攻撃しよう。

各面中ボスの操り方

1面 ニギス

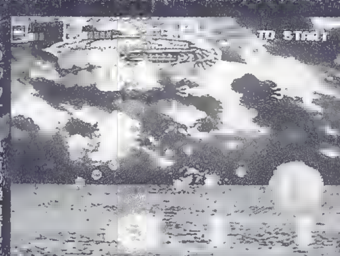
自機が弾を撃てば中ボスもファイヤーを出す。当然といえば当然。自機が弾を撃たなければ、ニギスは攻撃しない。

2面以降の中ボスも、同じ性質がある。中ボスに攻撃させて敵を破壊させると0点なので、点数を稼ぎたい人は攻撃させないほうがよい。そこで、要所で撃ち止めしたりして、中ボスに攻撃させないのがテクニックだ。

2面 ナメクジウオ

ボタンを押しっ放しにすると、たくさん弾を出してくれる。キャプチャー前より激しく攻撃してくれて、気持ちいい。

もちろん、点数を[illegible]押しっ放しにせず、連射しておいたほうがいい。自機を後ろに下げ、ナメクジウオを後ろに[illegible]しておくとさらに中ボスの弾に当たりにくい。



ナメクジウオ[illegible]場合の弾連射だ。

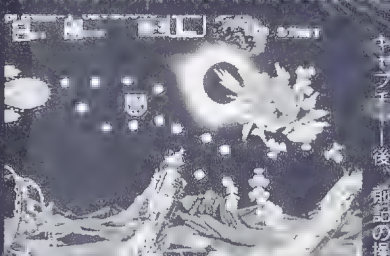
3面 カブトウオ

特に変わった操作はできない。だが、このカブトウオの弾で敵を倒さないようにするのは、実に難しい。攻撃する位置と、弾を撃つタイミングをパターン化しよう。そうしないと、何万点も点数が低くなることがある。

5面 パルティエホシノエソ

前回転アタック ↓↘→+ショットボタン
後ろ回転アタック↓↙←+ショットボタン

キャプチャー後、前記の操作で回転アタックをしてくれる。クルクル回転してくれるので楽しい。当然のことながら、これをやりまくると点は低くなってしまう。



どんどん回転して、前へ後ろへ自由自在。

6面 コブダイ

レーザー攻撃 →←→+ショットボタン

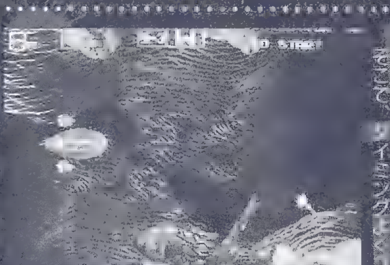
キャプチャー後、前・前・後・前+ショットボタンでレーザーを撃つ。ガチャガチャやり続ければ、自爆するまで何回でもレーザーを撃ってくれる。すごい威力だ。

7面 コウモリダコ

レーザー攻撃←↖↑↗→+ショットボタン

上半分を時計回りに半回転させ、ショットボタンを押せばタコレーザーを出してくれる。コマンドをいいタイミングで入れれば、5回までレーザーを出してくれる。ほとんど途切れめがない。

レーザーを撃っているときは、タコは画面の下のほうに沈んでいく。そのため、レーザーを出させまくると、タコは画面の下に消えてしまい、出てこなくなってしまう。そこで、タイミングよくコマンドを入れ、タコを画面外に追い出すとタコの弾で敵を破壊してしまうことがなくなる。これを利用すれば点数稼ぎにも役立つのだ。



レーザーを撃たせると、どんどん下へ沈んでいく。

当たり判定と安全地帯

ダライアス外伝には、ショットが当たるが体当たりしても大丈夫な敵や、見ぶつかりそうだが当たり判定のない場所がある。これらを使って新しいパターンや安全地帯、大道芸よけなどを考えてみた。

①弾は当たるが、当たり判定のない敵

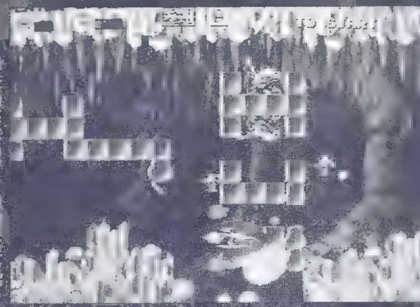
ウェーブを持っていってしまう、[illegible]のような形をしたモークには当たり判定がない。アームがなければ、いくらまとわりつかれても問題ない。

また、ウェーブを通さないヤサワミも通り抜けられる。Qゾーンの1UPのところでは、この性質を利用すると1UPを取り易くなっている。

ほかに、イソギンチャクの出すミサーマという赤いフニャフニャした物体も、弾は通さないが当たり判定はない。破壊する唯一の手段は体当たりである。

ブリックグリーンアングラーは通常のゾーンでは当たり判定がある。しかし、ボスのアンコウ直前に出現する集団は、[illegible]ても[illegible]わない。このブリックグリーンアングラーは、ショットなどでは壊せるが、なぜか体当たりでは壊せない。

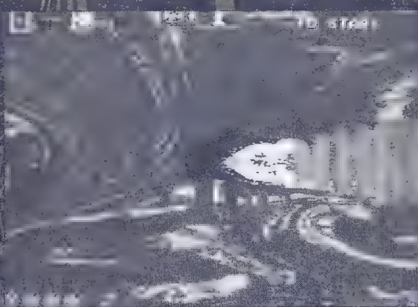
ちなみに、アンコウのボスの変態前のブリックグリーンアングラーは、攻撃は当たるのだ



弾を通さないが、[?]は平気で通り抜ける。



くっついても平気なのだ。



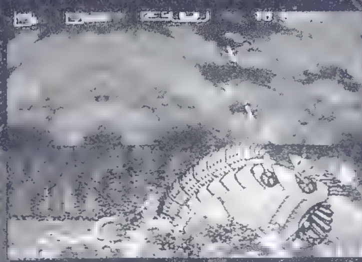
重なれるが、弾が当たる。

か、重なってもやられない。重なって撃ちこめるが、このときダメージを与えているかどうかは疑問。

●ボス敵の当たり判定とそれを利用したパターン

1、カブトガニ

一番下に自機を押しつけ、スタート時にボスのまん中あたりに入りこむ。すると、ボスの本体には当たらない。このままでは出られないが、連射して形態を変えれば脱出することができる（ボスが奥へ行ったときにも脱出可能）。



ちょっと大道芸してみた。に動くとぶつかる。

2、イソギンチャク

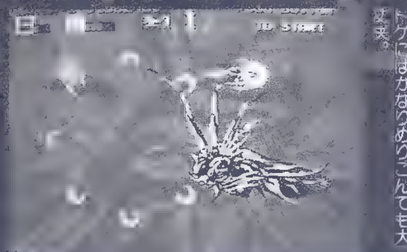
破壊したあとの、触手のつけ根には判定がない。背中の突起にはぶつかるので注意しよう。

3、オウムベンテンウオ

アゴについているヒゲ状の突起には判定がない。

4、アンコウ

前の長いトゲにはほとんど判定がない。前から2番目のトゲの先も一機分くらいめりこめる。尾の部分もめりこめる（第一形態時）。



トゲにはかなりめりこんでも大丈夫。

5、イカ

第二形態時の、右の円柱状の部分には当たり判定がない。このあたりにいれば、Hゾーンのイカの誘導レーザーの安全地帯になっている（本体から離れたほうが安全）。



ここに重なっても当たらない。安全地帯はもう少し左。

6、シャコ

普通のカマ攻撃は、止まっていれば当たらない。この場合、自機が画面の上下端にいないことが条件。

本体の当たり判定は非常に小さく、頭部のヒゲのような場所には判定がない。ウエーブのショット付きなら、ショットが当たる位置を目安にかなりめりこめる。

ちなみに、Hゾーンの逆襲りレーザー乱射はシャコの下、安全地帯だ。



これが安全地帯。誘導弾→回転落下のあとに来る。



止まっていれば、カニのほうが合わせてくれる。

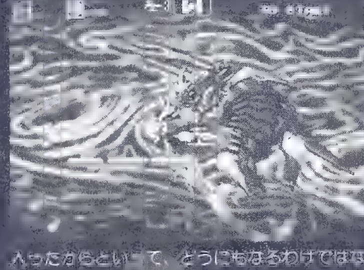
7、クジラ

頭と尾には一機分近くめりこめる。逆に、下についているトゲ状の突起は、当たり判定がシビアでぶつかりやすい。

8、オトシゴ

口ばしと、首と背中のトゲの先には当たり判定がない。

ちなみに、ボスの最終攻撃モードのとき、写真のような場所が一時的に安全地帯になる。とはいっても、出るときと入るときにアームを削るか、ボンバーが必要だ。意味なし安全地帯。



入ったからといって、どうにもなるわけではない。

9、クラゲ

頭の部分が約一機分めりこめる。安全地帯にも使えるが、いい気になっているとボスが上に上がって潰される。



このくらいめりこんでも平気。次に体当たりされないように。

RACING EVOLUTION

ACE DRIVER™

3種のマシンを使いこなせ!

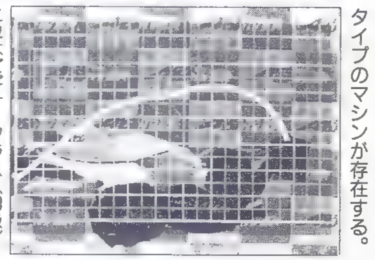
©ナムコ

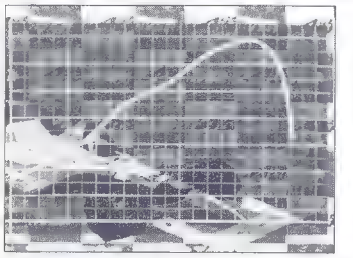
最も良いスタートとは？あのカーブはどう曲がればいいのか？ベストタイムを叩きだすためのテクニックを満載。心して走れ!!

担当：ずるずる

3種のマシン性能

エースドライバーには、3タイプのマシンが存在する。


これはビギナークラス（初級）のマシン性能。


これはエキスパートクラス（中級）のマシン性能。


これが幻のエキスパートクラス（上級）のマシン性能。

その各マシンのエンジン性能は、デモ画面に見ることができる。

しかしデモ画面ということで、あまり注意して見ていなかった人も多いのでは？

特に中級、上級になると、相当の時間、ノンプレイ状態にしないと見ることができない。

まずは、各マシンがどんな性能を持っているのかを把握し、今後の攻略、走り方を考えていくといいだろう。

さて、そのエンジン性能を見てみると、初級のマシンは、のっぺりとしたカーブをしたグラフに、中級のマシンは、滑らかに右上がりのグラフに、上級のマシンは、グッと中盤で、そして後半で上昇したグラフとなっている。

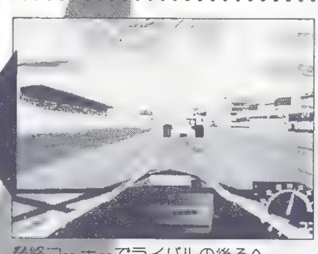
これから考え、初級は、中速以上は厳しい状況、中級は、使いやすいパワーを持ち、上級では、低速から中速での使い方、高速域での使い方がポイントになる、ということがわかる。

参考までに覚えておこう。

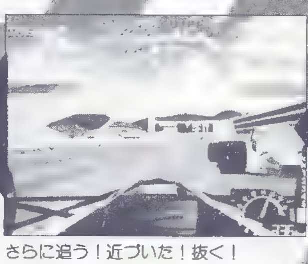
スリップストリームの存在

ドライブゲーム、レースゲームにおいて、相手よりも先へ行く、抜いていく上で欠くことのできないテクニックとしてスリップストリームがある。

これはマシンが高速で走るとき、空気の壁を押しのけながら走る際、後方にできる空気の壁がなくなった状態の地帯に、後続のマシンが入ると空気の抵抗が少ないため、壁を押しのけながら走っているマシンよりもよりよい加速を得ることができるというもの。


最終コーナーでライバルの後ろへ。


さあいくぞと追う！


さらに追う！近づいた！抜く！


あれ？コース外へ！抜くのはつらい！

実際のマシンでこれをやる場合、真空状態になっているため、エンジンへ空気を送ったり、冷却ができなくなり、水温、油温の上昇を引き起こすため、多用することができない面があったりする。

その辺はゲーム。いくら使ってもエンジンは壊れることはないので心配は無用！

そこでそのテクニックをこのエースドライバーでも使ってみる。と、どうだろう。必死にライバルの背後に入っているにもかかわらず、追いつけないー

TVで見るような光景ができないのである。これに気を取られてしまうと写真のようにコースアウトするので注意。

スタートで決まる!

1人でプレイし、タイムアタックをしていると、CPU車の出現ポイントがいつも同じだということに気付いていているかな。

同じペースで走ればいつもそこにはCPU車が出てくるわけだが、これをただ単に、CPU車だと思い、抜くのではなく、このCPU車を、自分の走りが速いのか遅いのかをチェックするポイントと考えていくようにしていく。

すると、上達するにつれて、いつも出現するCPU車の位置が少しずつ手前になってくることに気付く。

それを実感できるのが1周目。なぜならCPU車が多く出現するし、スタートがあるからだ。

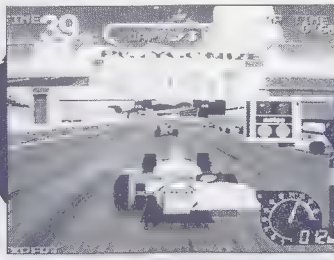
ここでチェックしたいのがスタートの仕方。

スタートの成功、失敗は、1周目のCPU車の出現を左右するので、特に注意し、安定したものを身につけたい。

ホイルスピンは禁物！

フルアクセルスタート!

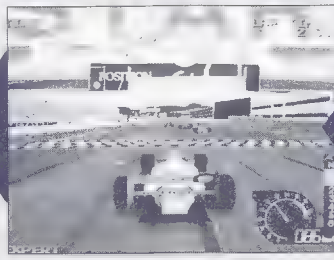
スタート前からベタ踏みー
これでスタートするとホイルスピンをし、マシンは左右に振れる。加速は遅い。

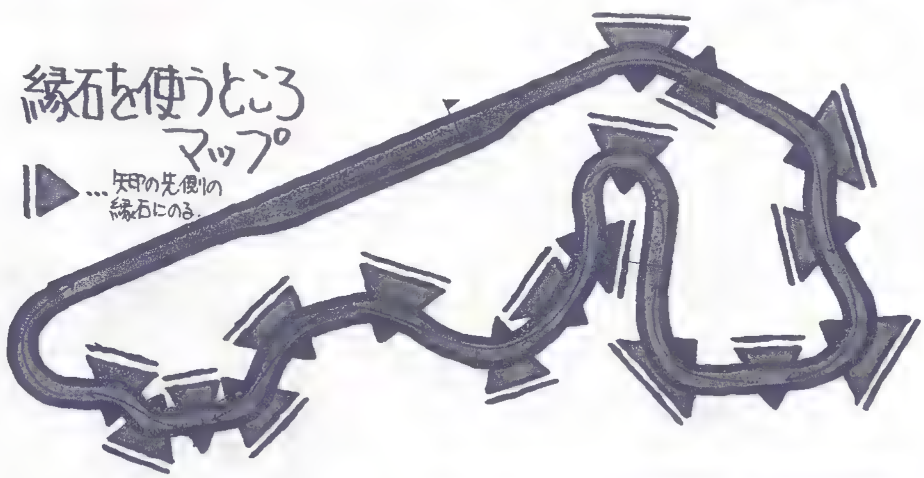

スタート前からフルアクセルで準備し、スタートーするとマシンは左右に振れ出し、ホイルスピンーCPU車はどんどん先へ。しばらくするとやっとグリップしてくれる。

ハーフアクセルスタート!

1万5000回転に合わせ、スタートシグナルでベタ踏みへ。するとホイルスピンせずにスタート。これは速いー


スタート前に1万5000回転にセット。スタート後、急がずにベタ踏みへ。するとスピンせずに加速を始める。少しCPU車と離れるが、これはベストの状態といっていい。



コース幅を有効に使おう!

高速でつっ走るレースで重要なテクニックは、いかにスピードを落とさないか、いかに直線的に走り、加速を得るかだ。

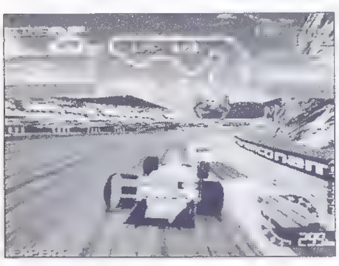
これを実行するためには、できるだけ横幅をとることで現在いるカーブの中心から、次のカーブの中心へ大きな弧を作りながら入れるようにしたり、カーブを直線にしたりすることが必要。しかしコース幅には限りがある。

そこでより有効にコース幅を生かすために、縁石も忘れてはいけない。ここを上手に使い、より速く走りたい。

クロスエッジ「S」カーブ

高速で進入してくると早めのハンドル切り換えで対応が必要なところ。

ここで縁石に乗ることはかなりの高レベルのテクニックになるが、特に後半の左で使えると、楽になる。

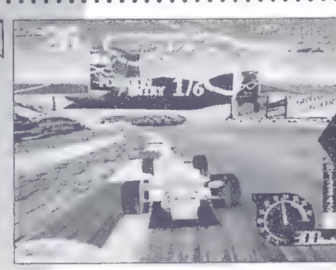
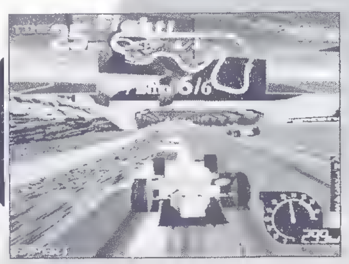
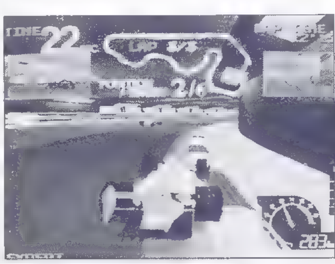


非常に難しい1つ目の右の縁石。でものれると次の左が入りやすい。直線的に進入するといい。

ヒュージコンテンツトンネル

インに入るのがつらいところだが、ここで縁石にのることができると、かなり大きな弧を作ることができる。

これによりあまりスピードを落とすことなく抜けられるし、加速も得られる。

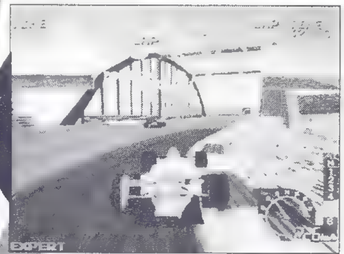




思いきり進入（右へハンドルを切り込む）しないとまず縁石にのれない。弧を大きくしよう。

ブリッジ近辺

ここのライン取りは非常に難しいところ。

実際のレース通りにいくと、弧を大きくとることになるので、できるだけ左に寄ってから右カーブへ進入する。





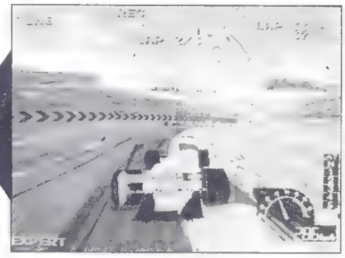
ハンドルを切ることを嫌うとブリッジ上で、かなり左まで寄ることになる。縁石まで使おう。

ティンバーフィールド「S」カーブ

コースの後半にあるコーナーは、どれもテクニカルなものばかり。

その中でもピカ一なのがこのS字だろう。

できるだけ直線的、コーナーの抜けをできるだけよくしようとすると、ここもしっかり縁石を使ってコース幅を広くするようにしないといけない。





ここを速く抜けるためには、いかに真っすぐ入り、抜けるか。そのポイントはやはり縁石だ。

別に速く走りたくなければ必要のないことだが、やっているからにはどこまでできるか、トライしたいからね。

筐体の違いに慣れろ!

初級、中級、上級と3つ存在するが、この3つ、コースレイアウトは同じだが、マシン性能が違うことはもう誰もが知っている。

それ以外に違いがあるといったらどこ?

3タイプのマシンをプレイした人ならもうご存じかと思うが、実は、初級、中級、上級とで、ステアリングにできる抵抗の大きさが違うのだ。

どんな感じで違うのかというと、初級では、初心者でもプレイしやすいように、できるだけステアリングの抵抗は弱めにし、操作しやすい重さをしていて、中級では、初級よりはできるプレイヤーがプレイするということで、やや重さを感じる抵抗が入って、より緊張感が生まれるようにしている。上級では、プロというだけあって、かなりの重さ、抵抗が入ってくる。非常に敏感にできていて、しっかりラインをキープして走っていると、その重さは感じないが、ひとたびマシンがコントロール不能になるとドンとステアリングが重く、というよりは、持っていかれるようになる。このときの力はかなりのもの。上手に走れないころは、腕の筋肉痛になること間違いなしだ。





たまにはコース外にも目を向けてみよう。するといろいろな看板ガーソルバルウの看板。

そういった違いがあることを考える。ある意味では、別のゲームが3つあるといってもいいのではないだろうか。

同じステアリングの重さであれば、パワーの差を考えるだけで済むのに、そこに手元も変わるとなると大変！上級をやったあと、初級をやると、そのステアリングの軽さにビックリして、インに入りすぎるようなことが起きる。



看板の中には、動いている映像のものもあったりする。トンネル手前にあるのもそのひとつ。

違うクラスを同時期にする場合、この辺にも気をつけていないと、よけいなお金を使うことになるので、注意したい。

やるとすれば、先に初級をやり込んでから、上級をするといいと思う。

また、筐体のタイプでも少し違いが出てくる。

筐体は、デラックスタイプ（イスが左右に振れるもの）と、スタンダードタイプ（ステアリングのみ可動）がある。

基本的には、ステアリング部分は同じなので違和感はないはずだが、イスが動く、または、座ったときのハンドルの高さなど違いが出る。この辺にも注意してプレイしたい。



ライバルは障害物！

GREAT 1000miles RALLY

©KANEKO

超高価なクラッシックカーを爆走させ、1000マイルのレースを走り切る！

担当：ずるずる

車はどれも同じ性能だ！

12タイプ存在するこのゲームのクラシックカーたち。かなり昔の名車からこのレースで認められている年代の一番新しい名車までにが性能差が実際にはあるのだが、それをやってしまったらゲームにならない。それをなくすため、平均化されている。

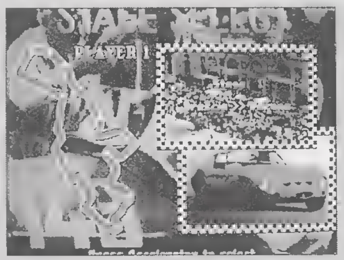


12タイプもの超名車がズラリ。車が好きな人にはたまらない！

コースは任意に選べる！

1000マイルにもわたる長いレースは、その長い道のりを少しずつ進むことが普通の展開。しかし、このゲームでは、それをなんと好きなところから選ぶことができる。もちろんどこがやさしくて、難しいかを知っていなければならないけどね。

全部で12ステージあるコースから、スタートするステージをも選べる設定。君はどう活用する？



くるりとイタリアをまわって1000マイル走る。長い。



ステージ１のスタート台上にて。さあこれから1000マイルにもわたるレースへ出発！無事に帰ってこられるかな。

急カーブに注意しよう

レースは、とにかく速く走ってどれだけ早くゴールへ着くことができるかが勝負。

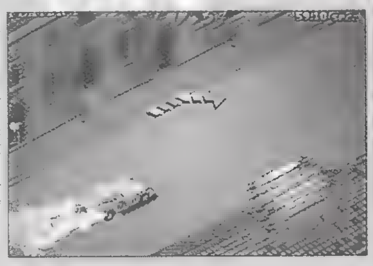
直線は思いきり飛ばし、カーブはできるだけ減速しないで走る。

しかし急カーブはそうはいかない。

レバーを入れっぱなし状態にしたままカーブに入っていくと、車はどんどん傾いていき、片輪走行へ。

減速もテクのひとつだ

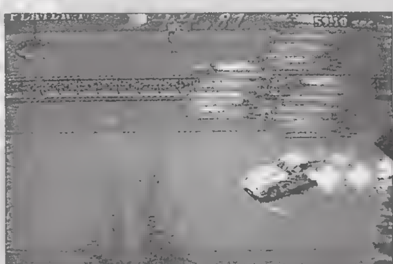
ここでレバーをニュートラルに戻してあげればすぐ復活して通常走行になる。


まず急カーブ直前でナビゲーションマークに注目。準備！

レバーをそのまま入れっぱなしにしてしまうと…車はさらに傾いていき、スピン状態へ。







こうなったら大きなタイムロス。減速もきちんと使おう。

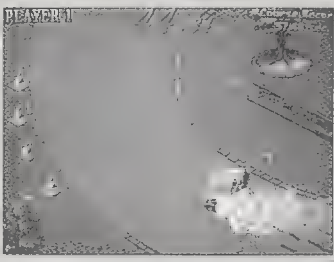
スタート台からスタート！いくぜ！

STAGE1

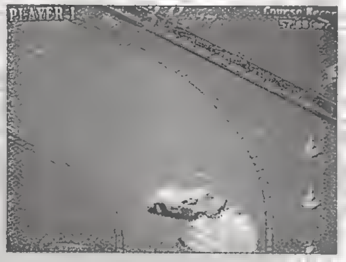
さてこのゲームの攻略だが、一応、コースについているステージ番号順に進めていこうと思う。
その最初になるのは、スタート台から始まるステージ1だ。

ステージ1ということもあってこれはきついというものはないが、きちんとナビゲーションマークを見ていないとクラッシュすること間違いなしだ。
その上で、今回載せているマップも生かしていくと上達も早くなる。
マップを通して見ることも流れをつかむ上では重要。
このマップを使ってイメージトレーニングをするとなおいい。自然に手が動けばもうプロのドライバーだ。

GOAL
注意
注意
注意
要注意!!
凸凹あり
注意
凸凹あり
ライバルカーに注意
START

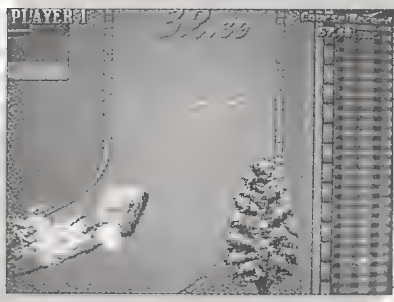


後半の最後の難関であるカーブ。ここをクリアしてゴールだ！



きついカーブだが、コース端を利用していくと抜けられるぞ。

後半にきついカーブが来ることを覚えておこう。ここは少し減速するほうが安全。チョコっとブレーキを押してあげるだけでいいだろう。

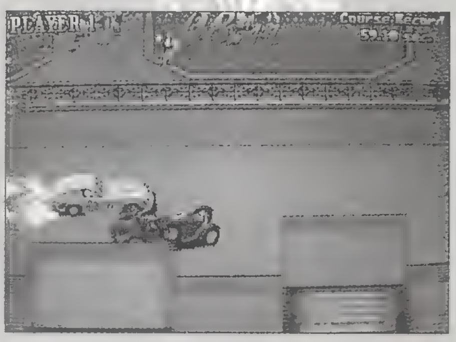


長い直線のあとの直角カーブに要注意。アウトから入りたい。



きついカーブへ。ややアウトから入ると走りやすくなるぞ。

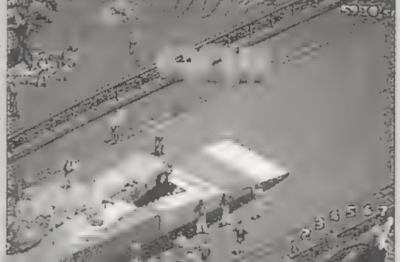

ナビゲーションマークが出たらすぐに反応し、曲がるぞ！



前半はライバルカーに気をつけつつ走る。多少ぶつかっても可。

中盤にあるひたすら右へ走る長い直線がある。
ここは全開。少し凸凹があったりするが、まったく気にしなくていい。この直線の最後には、左への直角カーブ。早めに曲がらないと危険だ。

スタートはアクセルボタンを押しっぱなし状態からスタートする。
するとウィリーしながら煙を上げつつ加速していく。
ホイールスピンは考えなくていいだろう。思いきり加速を楽しんでもらいたい。
スタートしてしばらくは、順位が下のため、ライバルのクラシックカーを抜いていかないといけない。
このときの注意点として、あまり近くを走らないこと。コーナーのそばだと、はじかれてピンボール状態になるので。
少しぶつかる程度なら、敵車を利用していくのもいい。


さあステージ1スタート-ウィリー状態で爆進だあーっ！

中盤の直線で思いきり踏み込め！

STAGE2

オープニングステージをステージ1としてきたならば、次に進むべきコースはやはりステージ2だろう。

コースやセレクト画面で、ジグソーパズルのように、赤いところが、ポツンポツンでは格好悪いしね。ここはその赤いラインをどこまで延ばせるのかに挑戦してほしい。

さて、次に走るステージ2。ここは、ステージ1と違ってなかなかテクニカルなステージだ。

細かい連続カーブは存在するし、ショートカットも存在する。障害物が少ないのが非常に助かるといっていい。

コースの前半は、ナビゲーションマークに注意力を注ぎ、連続カーブの対応に集中する。

「えっと〜、右行って左だっけか」

なんていっているヒマに次のナビゲーションマークが出てくるので、とくに前半は流れとして覚えておくといいだろう。

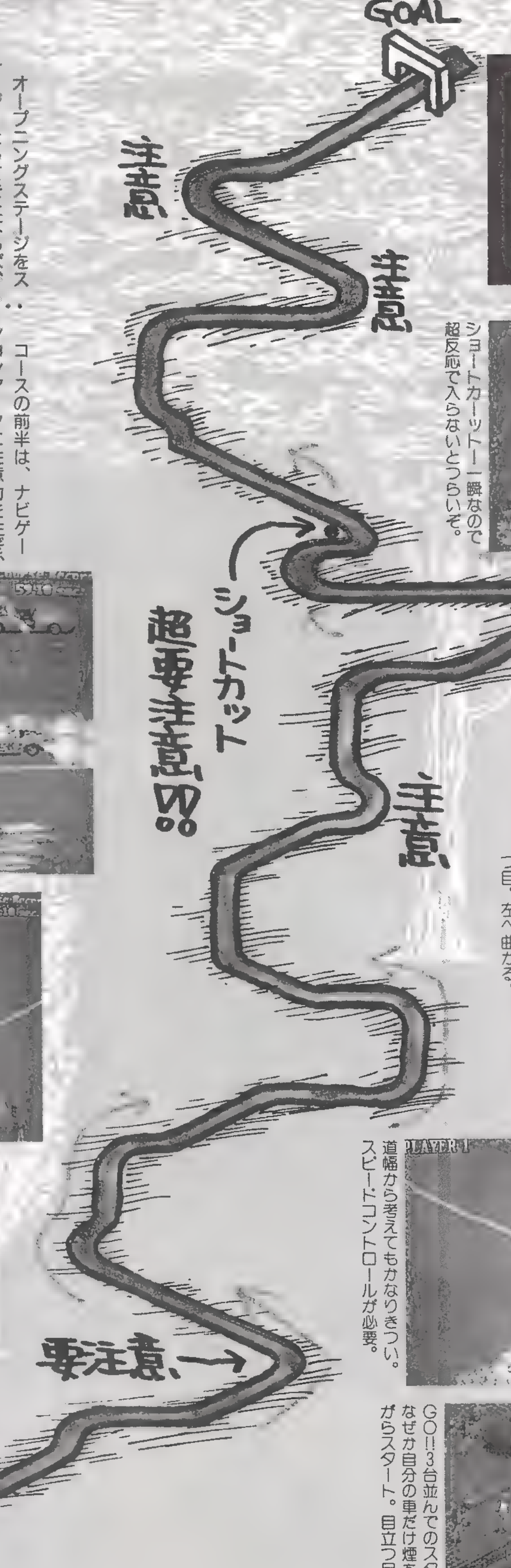
前半のけじめは、左、左の直角カーブ。ここからは中盤。

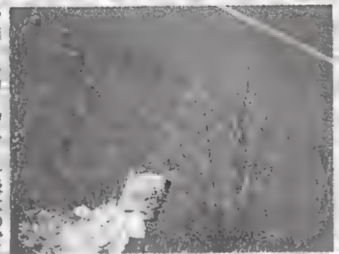
中盤はとくにきついというカーブはないが、初の障害物として、ジャンプ台が登場する。

ジャンプ台は、路上の左半分に。飛んでも大丈夫！

後半に入ってすぐ急カーブ。スピードコントロールなどをしてスピンを防止し、次のS字に備える。

このS字、右、左と曲がるわけだが、後半の左でショートカットができる。でも幅が狭いのできついぞ。やれるだけやってみよう。

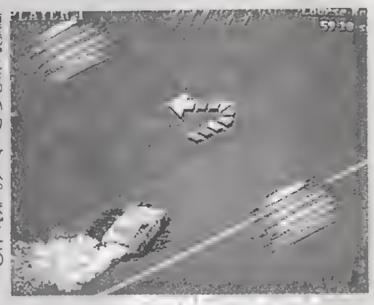




ショートカット一瞬なので超反応で入らないとつらいぞ。



きつーいS字。まず初めはノーマルに走れる。すぐ左の準備。



連続できついカーブへ。まずその1つ目。左へ曲がる。



おっ障害物！これは思いきり飛んでよし。いっけ〜！



道幅から考えてもかなりきつい。スピードコントロールが必要。



ナビゲーションマークに注目。連続カーブが存在する。



GO!!3台並んでのスタート。なぜか自分の車だけ煙を上げながらスタート。目立つ目立つ！

復活！
超マニア向け講座

第一部 ぷよぷよ通

今回は初心者お断りな攻略だ。神への第一歩を踏みだす覚悟のある人だけが読む資格アリ。

柳流ぷよ道家元　A・H＝Ace

まず初めに、前号で載る予定だったこの記事（どころかぷよのページ自体）がなかったことをお詫びしときましょう。その分、初めて（！）いいものが書けた、って感じだけど。

貴方のぷよレベルは？

まず表1を見てください。あなたのぷよレベルを確かめてみてください。あと、17から13の違いが分かるってのはこのへんのレベルを超えた人でないと分からないかもしれませんが、例えばレベル15で…14連鎖は組めるけど15連鎖がいかに難しいかということを体で知っている、ということです。まァ言葉のとおりに受けてもらって構いません。ほかのレベルもです。では…。

レベルが20、19の貴方（いるのか?）、神と崇めさせてください、私が教わりたいぐらいです。ぜひご一報を。

18、17の人は確認のつもりで見てやってください。指摘も承ります。

16、15の人。今回は貴方のための記事だと思ってください。14の人も参考になるはずです。

13、12の人はゴミぷよの処理あたりに重点を置いて読んでみてください。

そして、11以下のあなた。もう少し（?）やり込んでから読んでください。特に9、6、2、1あたりの人は、前々から言っているけどもっと向上心を持ってくださいね。

最低目標15連鎖

999倍。前作では9連鎖にしてこの倍率まで達したが、通では15連鎖までいかないとこの倍率に届かない。このため、前作のような10連鎖同時消しなどの技は使ってても損以外の何物でもなくなってしまった。それだけの腕を持っているのなら（持ってないならこんなもの読んでも何もならない）15連鎖を狙うよう方針を変えていこう。

そんなこんなで、通では15連鎖如きできなくてはお話にもならないんで、この程度の腕は身につけよう。当然、15連鎖は最低目標であって、真の目標は16連鎖だ。運が味方してくれたら17連鎖までイッてみよう。17連鎖を確実に組むってのは、ちょっと神の領域くさいけど…。

ちなみに、15連鎖同時消しなるものは非常に難しく、個人的には「17連鎖より難しいもの」と思っております。大体、世の中の評価ってのは、「2桁連鎖（5連鎖以上も）は皆同じ、最終スコアより最大連鎖数」なので（何と不当な評価なことか。裏を返せば15連鎖失敗の10連鎖でも拍手が起きるということ。非常に頭にくる）、なるべく連鎖数を稼ぐためにも同時消しより連鎖数を増やそう。

レベル	項目
20	19連鎖をこの手で作った
19	狙って18連鎖できる
18	〃 17 〃
17	17連鎖と16連鎖の違いが分かる
16	16 15
15	15 14
14	14 ～12
13	12 10
12	1桁連鎖と2桁連鎖の違いが分かる
11	階段以外の連鎖で8連鎖以上が可能
10	〃 6 〃
9	1度折り返せれば満足だ
8	折り返しを作りたいけど作れない
7	〃 を試みたことがない
6	〃 は自分には無理だ
5	階段5連鎖の後処理ができる
4	〃 以外の連鎖で5連鎖が可能
3	〃 5連鎖の後処理ができない
2	速攻階段5連鎖ができるから不自由しない
1	3連鎖ができる、もしくはそれ以下

連鎖の理想形を創れ

まず一言。「15連鎖以上はパズルだ」と。アドリブで組めるほど15連鎖はアマくはない。アドリブではどうしたってゴミぷよが出るものだ。対戦色の強いぷよぷよも、ここまでくれば立派なパズル、ってとこかな。

さて、その15連鎖だがアドリブで組めないとなるとどうすればいいのか。ここで最終形態の理想図を作成することになる。

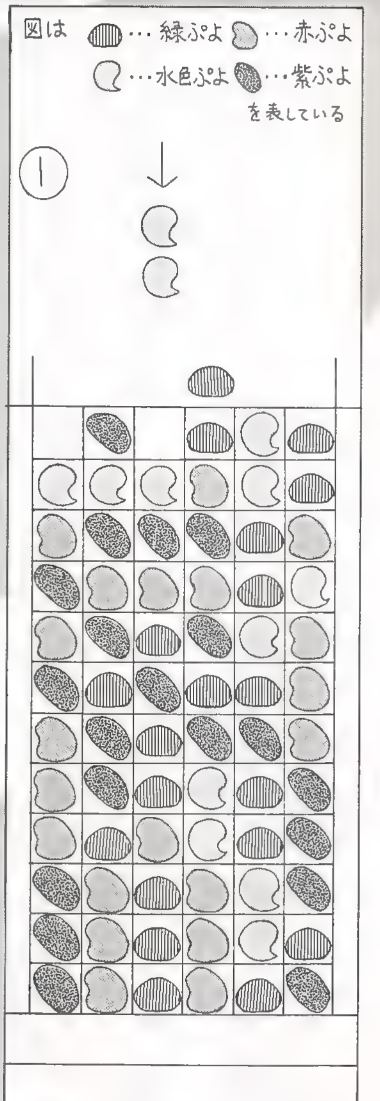
…むかし皆も考えたことがあるはずだ。階段5連鎖の最終形を。考えて組んでもそのとおりにならない。そういう時期があったことだろう。それが今では5連鎖ぐらい組める。そういうことだ。

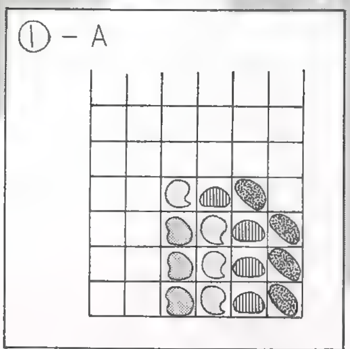
それが今度は「連鎖数が3倍になってゴミの処理が必要でアドリブができず」ってだけだ。それが難しいんだけどね。つまりこういうことは今までに体験をしているはずなのだ。それが分かったら「自分で」連鎖の理想形を創ってみよう。この「自分で」がかなり重要で、それこそこの程度もできないようでは15連鎖なんて夢の向こうだぞ。

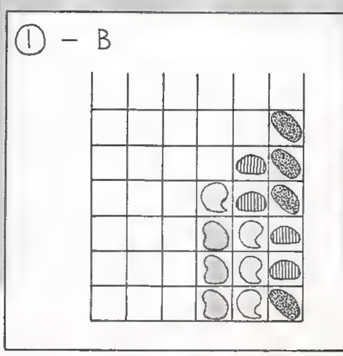
特に上層部の手の広さに重点を置こう。作れるなら18、19連鎖まで作って損はないぞ。

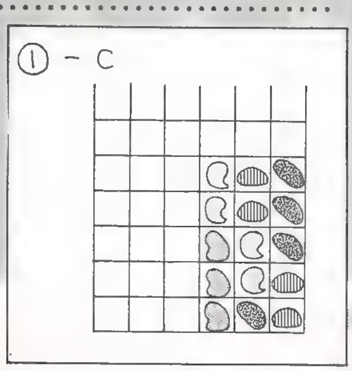
アレンジが可能なものを

アドリブで組めば明らかにゴミぷよが出るが、設計図に









則ったアドリブはできればできるほどいい。これはアレンジだ。全体的に変わっていくのではなく、細部の組み方に関してはバリエーションを広げられるように。とりあえず私の使用している理想図で説明していこう。と、その前に理想図自体の説明もね。

まず、最下層が階段積みなのはわかりやすいため。2層目が挟み込みなのは、階段だと下の階段積みの起爆装置が壊れる恐れがあるためだ（わかる?）。あと、上層部はいつでもアドリブと思ってよし。しっかり計算された上でこの理想形を使っていることがわかったかな。以上。

わかってくれる人がどれだけいるかわからないが、ゴミ箱9マスに加え、上部4段ほどは容易にアドリブでも組めるようにしてあって自分では結構気に入っている。が、この上層部の組み方は実戦レベルが根本的に足りないと、ゴミが増えるだけでアレンジどころではないので、連鎖最後尾の挟み込みのあたりを例題としよう。

図1・A/B/Cを見よう。Aはただの階段、Bは右の突出、Cは折り返し階段だ。ほかにも挟み込みの形を変えるとか考えればキリがないので、とりあえず3つ。

Aのようなただの階段になってしまうケースはかなり多いが連鎖数が減る上、ゴミ箱も最低ひとつは増えるので、でき得ることならば望ましくはない。最後の一押しがほしいところだ。

Bはまァいいが、右から2列目が突出するとかはないように組もう。そうなったら階段と同じ処理が必要になるぞ。この形、2層目は楽だが上で辛くなる、ということがあるかもしれない。ま、やってみよう。

Cは最後に逆方向の階段がある形。結局私の場合、最終的に右3列が平坦なら何でもいいや、ってことです。

ただしこれは例題のアレンジなので、自分で創った理想図に合ったアレンジの仕方を各自作るように。例題はあくまで例題です。

15連鎖実践編

ここまでは机上の空論。どんなにぷよが下手な人でもできないことはない。ここを越えなければ、真の実力者たりえないのだ。

さて、つまった。ここで何を教えればいいのか。ここまできた人に教えることはないし、きてない人にはわからない。

とりあえず、ゴミ処理のセンスが問われる、とでも言っておこうか。こればかりはスピードアップと同じく、やりこみだけがすべてを左右するからなー。ウーン。

あとは設計図どおりにうまく作れるか。ふたつの1組ぷよをなるべく無駄なく使えるか。このへんは言葉では言い表せないなー。ウーン。

そんなとこです。

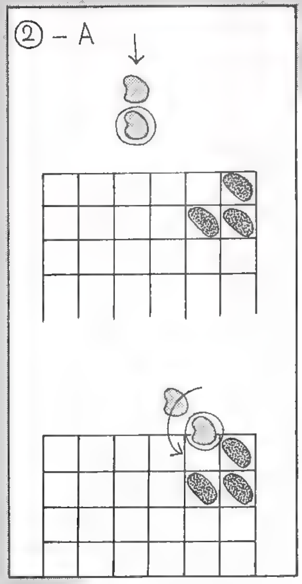
究極の14段目

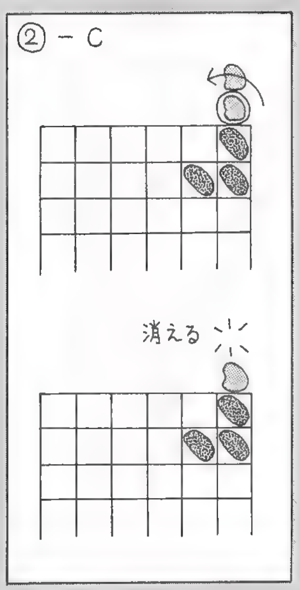
14段目の存在を知っているだろうか。フィールドは12段、11段目からぷよを縦に置いても13段。ここまでは誰でも知っているところだ。しかし、14段目は確実に存在するのだ。しかも特殊な使い道を備えて。13段目も特殊な使い道がある。4つつなげても消えないってゆーあれだ。だが、14段目はもっと根本的に違う「ブラックホール」的な究極のぷよ処理場として存在するのだ。14段目に置くとぷよはヴォイドする。20連鎖ができないのが残念だ。

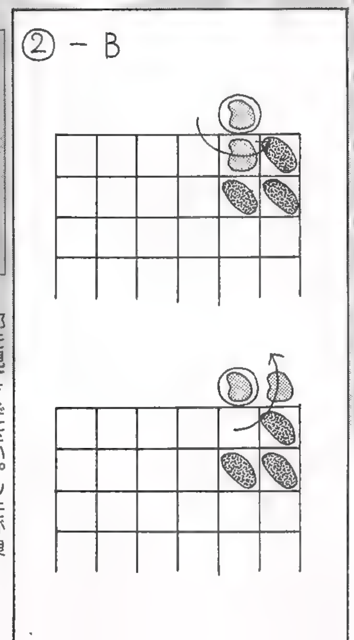
さて、その14段目の置き方だが、図2・A/B/Cを見てほしい。まず壁際に12段積まれていること、その1列内側に11段積まれていること、そしてぷよの回転軸が下にあること。この3つを備えてなければならない。13段積まれていたり、回転軸が上だったりなどないよう。壁際なのは、失敗しなくなるからというのもあるが、壁の向こうがあるのならこんなことするのは勿体ない、ってこと。

この条件を整えたら、壁の方向にレバーを入れっ放しにして壁と反対方向の回転ボタン（図2の場合なら反時計回り。通常左ボタン）を4回連打する。これで12段のさらに上に縦に置くことができたはずだ。そしてそのとき、14段目は消えている。

この14段目をうまく使いこなせるかどうかでゴミぷよの処理能力も変わってくるぞ。







自分の組み立てスピードは

いつか、1人目のスケルトンでないと連鎖を組むのは無理、とか載ってたことがあったような気もするが、ちょっとこれに手直しを入れる。

連鎖を組んでいて、スケルトンTが先に死んでしまったなんてこと、よくあると思う。こんなときは2人目にスケルトンをもってきてみよう（前と全然言ってることが違う）。これでスケルトンが勝手に自爆、なんてことがなくなっただろう。

代わりにポロポロとおじゃまぷよを降らせてくるようになってくるので、そこは自分で1人目か2人目、成功率の高いほうを選んで稼ぎをするようにしよう。ほかにも、店のランクによっても変えていこう。

稼ぎのポイント

3面まで稼ぐが、やはり1、2面次第。1面16連鎖、2面14連鎖これは最低限取りたい。3面も2桁連鎖はしよう。あとは8面まで速攻。これで60万を超えるだろう（まァ簡単に言ってくれるね）。ちなみに私はまだ57万しか出していない…。

オマケで簡単な得点表を付けておこう。きちんとしたのはまたそのうち…。

あとは、確認のつもりで2部を見てください。ツモが良すぎたって感じだけど。一応大会のことも載ってます。

さて、いつもの次回予告。次は、もうすでにほかの雑誌で載ってしまっているであろう「連付き技」ほか、の予定です。

あと、ぷよコーナーですが、あの後反響がスバラシク、手紙の量が当時の3倍（泣）となりました。せっかくAJPAできたり、ほかにもいろいろぷよ関係で頑張ってるとこあるってのに…。ブツブツ…。

2月いっぱいですべてが決まると思ってくれよ。

一人用に於ける　倍率表

連鎖数	倍率
1	× 4
2	× 20
3	× 24
4	× 32
5	× 48
6	× 96
7	×160
8	×240
9	×320
10	×480
11	×600
12	×700
13	×800
14	×900
15以降	×999



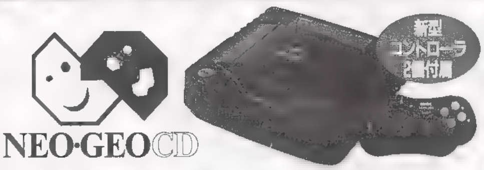
時代はついにコミゲに追いついた！
やつらが帰ってきた！
疾走する本格バカギャグ
豪血寺一族2
［古葉美一］
ギースハワード外伝2［後編］
闇の帝王クラウザーの使者ローレンス
ブラッドとサウスタウンの支配者ギー
スがついに対決！
天獅子悦也
●スーパーストII 4コマ
●第19回 ゲーパロ4コマグランプリ
超人学園ゴウカイザー
VISUAL BATTLE R-1
ことぶきつかさ
SSディッガー
都築和彦
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94外伝
［鷹岬 諒］
●極上パロディウス
［岩尾奈美恵］
●CONTINUE?
［ひさの瑠珈］
●キャプテンコマンドー
［戸橋ことみ］
●ファイターズヒストリーダイナマイト
［津雲幻一郎］
●ヴァンパイア
［藤田丈士］
●出たな!!ツインビー
［吉崎観音］
●学園の守護者
［仲井戸かすみ］
特別読み切り21P
エクスカリバー！
［巣田祐里子］
とある国のお勉強より剣術のお稽古が好きなお姫さま
ところが最愛の王子様の住む国が魔物の軍団に攻め盗られてしまったというから、さぁ大変！
●ワールドヒーローズ2
［雑君保プ］
●速攻生徒会
［小川雅史］
●究極戦隊ダダンダーン
［伊藤霊一］
ゲームコミック誌の王者
コミゲは毎月19日発売！
月刊コミック
ゲーメスト
【3月号】
定価550円
2月18日(土)発売!!

NEO·GEO®

通信販売

全国に宅配いたします

SNK® 代理店



ネオジオCD 定価¥49,800 ➡ TEL特価

定価¥7,800 ➡ ¥5,806 (税込¥5,980)

- サムライスピリッツ ●餓狼伝説スペシャル ●龍虎の拳2
- 得点王2

定価¥6,800 ➡ ¥5,100 (税込¥5,250)

- 龍虎の拳 ●餓狼伝説2 ●ソニックウイングス2
- トップハンター

定価¥5,800 ➡ ¥4,350 (税込¥4,480)

- ラストリゾート ●餓狼伝説 ●キング・オブ・モンスターズ2
- ベースボールスターズ2 ●フットボールフレンジー

定価¥4,800 ➡ ¥3,592 (税込¥3,700)

- クロススウォード ●ラリーチェイス ●ニンジャコンバット
- ジョイ・ジョイ・キッド ●NAM1975 ●マジシャンロード
- ラギ ●ASOII ●バーニングファイト ●トッププレイヤーズゴルフ
- 麻雀狂列伝 ●ザ・スーパースパイ ●リーグボーリング
- ニンジャコマンドー



真サムライスピリッツ ¥6,600 定価¥8,800 (税込¥6,800)



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 ¥5,806 定価¥7,800 (税込¥5,980)



ファイターズヒストリーダイナマイト ¥5,806 定価¥7,800 (税込¥5,980)



痛快GANGAN行進曲 ¥4,980 定価¥6,800 (税込¥5,130)

CD-ROMソフトオール25%OFF〜



フライングパワーディスク ¥4,350 定価¥5,800 (税込¥4,480)



ダンク・ドリーム ¥4,350 定価¥5,800 (税込¥4,480)



ワールドヒーローズ2 JET ¥4,760 定価¥6,800 (税込¥4,900)

NEO·GEO CDソフト発売予定スケジュール

★発売予定のオールソフト25%OFF〜で予約受付中！

⊙餓狼伝説3	定価¥8,800	¥6,600	(税込¥6,800)	4月中旬発売予定
⊙得点王3	定価¥7,800	¥5,806	(税込¥5,980)	3月中旬発売予定
⊙風雲黙示録	定価¥8,800	¥6,600	(税込¥6,800)	4月中旬発売予定

発売日にお届けいたします!!

2月発売予定ソフト/オール 定価¥5,800➡ ¥4,350 (税込¥4,480)

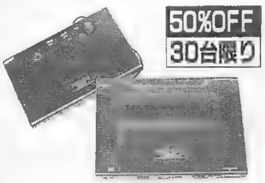
- 戦国伝承2 ●2020年スーパーベースボール ●ビューポイント ●雀神伝説

3月発売予定ソフト/オール 定価¥5,800➡ ¥4,350 (税込¥4,480)

- ロボアーミー ●戦国伝承 ●ワールドヒーローズ ●ゴーストパイロット ●サッカーブロール
- ファイヤー・スープレックス ●キング・オブ・モン スターズ ●サイバーリップ ●得点王
- クイズ・キング・オブ・ファイターズ

4月発売予定ソフト/価格未定

- ギャラクシーファイト ●ダブルドラゴン ●ワールドヒーローズ2



50%OFF 30台限り

ネオジオ本体 定価¥48,800 ¥24,400 (税込¥25,100)



68%OFF 30本限り

真サムライスピリッツ 定価¥29,800 ¥9,515 (税込¥9,800)

★オールソフト25%OFF〜で予約受付中！

2月発売予定
⊙クイズ・キング・オブ・ファイターズ (価格未定)
⊙得点王3 (価格未定)

3月発売予定
⊙餓狼伝説3 (価格未定)
⊙風雲黙示録 (価格未定)

新品ROMカセット (税込価格)

- ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 ¥23,000 ●ダンク・ドリーム ¥19,800
- 龍虎の拳2 ¥7,800 ●トッププレイヤーズゴルフ ¥4,800
- フットボールフレンジー ¥3,800

中古コーナー

- NEO·GEO CD …TEL ●NEO·GEO本体… ¥16,800 (税込)
- 真サムライスピリッツ…TEL ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 …TEL

★中古ハード・ソフト高価買取中！

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通

- ファイティングスティック NEOII 定価¥5,980 ¥4,980 (税込)
- ネオジオCDコントローラー 定価¥1,800 ¥1,670 (税込)
- RFコンバーター 定価¥2,600 ¥2,600 (税込)
- RGBケーブル 定価¥2,200 ¥2,200 (税込)
- コントローラープロ 定価¥3,900 ¥3,620 (税込)
- モノラルAVケーブル 定価¥1,200 ¥1,200 (税込)
- メモリーカード 定価¥3,300 ¥1,980 (税込)
- ネオジオ用アナログRGB/Sユニット XNEO-1 定価¥7,600 ¥6,980 (税込)

☆セガ サターン 定価¥44,800 ➡ TEL特価



- バーチャファイター
- ゲイルレーサー
- クロックワークナイト
- ビクトリーゴール
- GOTHA

☆NEC PC-FX 定価¥49,800 15%OFF ¥42,330 (税込¥43,600)

- チームイノセント 定価¥9,800 30%OFF ¥6,860 (税込¥7,070)
- バトルヒート 定価¥8,800 30%OFF ¥6,160 (税込¥6,340)
- 卒業II FX 定価¥8,800 30%OFF ¥6,160 (税込¥6,340)
- 専用パッド 定価¥2,980 ¥2,760 (税込)

☆パイオニア レーザーアクティブ＋MEGA-LDパック 合計定価¥128,800 ¥89,800 (税込¥92,490)

- スペースバーサーカー海外版(MEGA-LDパック対応) 先着10名様に限り ¥2,980 (税込)

★その他ソフト15%OFF〜!!

☆セガ メガドライブ2 定価¥12,800 ¥4,980 (税込)

☆PANASONIC 3DO·R·E·A·L FZ-10 定価¥44,800 ¥35,800 (税込¥36,870)

注
- 注文の際、必ずTELにてご確認下さい。
- 商品発送後のキャンセルは往復の送料をいただきます。

通販受付時間▶11:00〜21:00迄

定休日▶毎週水曜日

(水曜日が祝日の場合は営業致します)

支払方法

①代引 (商品代金＋送料800円＋代引手数料400円〜)
②現金書留
③銀行振込 } 商品代金＋送料800円
(一部地域は除く)
②③は入金確認後の出荷です

通販専用 (052)482-3093
(FAX 052-481-1194)
電話がかからない場合FAX下さい。
おりかえしTELします。



TVゲーム専門店
一休さん Group
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

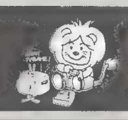
振込み先●第三銀行本陣支店 普通0661198一休さん

お近くのお客様はご来店下さい
㊟通信販売は本店のみです

御器所店●	名古屋市昭和区石仏町(御器所西友・南)	☎841-6286
八田店●	名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西)	☎411-3690
南区店●	名古屋市南区鳥栖町(桜本町交差点・北)	☎824-0054
大曽根店●	名古屋市北区東大曽根(大曽根交差点・北)	☎915-8842

クローバー高価買取り中

価格は変更する場合があります。
かならずTELにて確認して下さい。



商品	買取価格
スーパーワギャンランド2	¥2,000
スゴロクエスト	¥3,000
スカイミッション	¥2,300
スキーパラダイス	¥2,800
スズカエイトアワーズ	¥3,000
ストーンプロテクターズ	¥2,500
ストバスヤロウ将	¥2,000
スパークスター	¥2,000
スペースインベーダー	¥2,500
スラップスティック	¥2,800
スレイヤーズ	¥3,500
ゼルダの伝説	¥1,000
ゼロヨンチャンプRR	¥3,500
芹沢信雄のバーディートライ	¥2,500
制服伝説プリティーファイター	¥2,500
全国高校サッカー	¥2,800
ソードワールドSFC	¥1,000
ソードワールドSFC2	¥4,000
装甲騎兵ボトムズ	¥3,000
卒業番外篇ねぇ麻雀しよ	¥2,800
ダービースタリオンII	¥4,000
ダウンザワールド	¥2,000
ただいま勇者募集中おかわり	¥3,000
ダービージョッキー	¥3,000
高橋名人の大冒険島2	¥2,800
戦え原始人3	¥2,500
太閤立志伝	¥2,500
◆対局囲碁ゴライアス	¥4,000
大航海時代II	¥4,500
大戦略エキスパート	¥4,500
大爆笑人生劇場大江戸日記	¥3,000
第三次スーパーロボット大戦	¥4,000
ちびまる子ちゃん	¥2,000
チョップリフターIII	¥2,500
超ゴジラ	¥2,500
超(スーパー)原人	¥3,000
超時空要塞マクロス	¥3,500
ツインビーレインボーベル	¥2,500
ツヨシしっかりしなさい	¥2,800
つり太郎	¥3,500
土屋圭市首都高バトル94	¥3,500
土屋圭市首都高バトル95	高 価
DEAR BOYS	¥3,000
T2ザ アーケードゲーム	¥1,600
TMNTミュータントウォーリアーズ	¥2,800
ディメンションフォース	¥2,000
テクモスーパーボウル2	¥3,300
テコンドー	¥3,000
デザエモン	¥6,000
テトリスフラッシュ	¥2,500
テレビアニメスラムダンク	¥2,000
デザートストライク湾岸戦争	¥2,000
デザートファイター砂の嵐作戦	¥3,200
デモンズ ブレイゾン	¥2,900
提督の決断	¥5,000
鉄腕アトム	¥3,000
伝説のオウガバトル	¥2,000
TOKORO'Sマージャン	¥2,000
ドカポン3.2.1	¥4,000
どっすん岩石バトル	¥2,500
トップマネージメントII	¥5,000
トップレーサー2	¥3,000
ドラエモン3	¥3,000
ドラゴンクエストI.II	¥1,800
トルネコの大冒険	¥2,000
ドラゴンクエストV	¥2,000
ドラゴンボール超武闘伝3	¥2,000
独立戦争	¥2,000
Nマンセルインディーカー	¥4,000
ナムコットオープン	¥3,800
なるほどザワールド	¥3,000
中野浩一競輪王	¥3,000
ノスフェラトゥ	¥2,500
信長の野望 覇王伝	¥5,000
バトルジョッキー	¥3,800
パイロットウィング	¥2,500
はしれへべれけ	¥3,500
パチスロ研究	¥3,000
パチスロ勝負師	¥3,000
パチスロ物語	¥3,500
パチンコウォーズII	¥3,500
パチンコファン	¥4,000
パチンコ㊙必勝法	¥3,200
パチンコ物語	¥3,500
パチオ君スペシャルII	¥3,800
バトルクロス	¥2,000
バトルサッカー2	¥3,000
ハローパックマン	¥3,000
パワーオブザハイアード	¥2,000
パワーモンガー	¥2,500

商品	買取価格
バイク大好き走り屋魂	¥3,000
花札	¥3,500
花札王	¥3,000
鋼HAGANE	¥3,000
早指し二段森田将棋	¥6,500
覇王大系リューナイト	¥4,500
牌砦	¥3,000
遥かなるオーガスタ	¥3,500
遥かなるオーガスタ2	¥4,500
PGAツアーゴルフ	¥2,800
ピンボール ピンボール	¥2,300
ビッグ一撃パチスロ大攻略	¥4,000
ヒューマングランプリIII	¥3,000
美女と野獣	¥2,800
美少女戦士セーラームーン	¥3,000
美少女戦士セーラームーンR	¥3,000
美少女戦士セーラームーンS場外乱闘	超高価
必殺パチンココレクション	¥4,000
必殺パチスロファン	¥3,500
フルパワー	¥3,500
ファーストクイーン	¥3,000
ファイヤーエンブレム	¥1,500
ファイナルファンタジーUSA	¥2,500
ファイナルファンタジーIV	¥2,000
ファイナルファンタジーIVイージー	¥2,500
ファイナルファンタジーV	¥1,200
ファイナルファンタジーVI	¥2,000
フェーダ	¥2,500
プロ麻雀「極」	¥3,000
プロ麻雀「極」II	¥4,000
ブレスオブファイヤー	¥1,200
ブレスオブファイヤーII	¥4,500
ペブルビーチの波濤	¥3,000
ヘラクレスの栄光	¥2,500
ポップンツインビー	¥2,000
北斗の拳5	¥2,500
北斗の拳6	¥2,500
北斗の拳7	¥2,500
本格将棋風雲児龍王	¥4,000
本格派囲碁 碁聖	¥6,500
本格麻雀 徹萬	¥2,500
本格麻雀 徹萬II	¥3,500
マザー2	¥3,000
マグナブラバン遍歴の勇者	¥3,500
麻雀倶楽部	¥1,500
麻雀大会II	¥4,000
ミッキーとミニマジカルアドベンチャー2	¥3,000
ミラクルガールズ	¥3,000
ミソティア	¥2,000
メタルマックス2	¥2,300
メルファンドストーリーズ	¥2,000
モータルコンバットII	¥3,500
モノポリー	¥3,500
モンスターメーカーキッズ	¥3,000
ユートピア	¥3,500
ゆうゆのクイズでGOGO	¥2,500
夢幻の如く	¥2,500
幽遊白書2	¥1,500
46億年物語	¥2,500
ヨーロッパ戦線	¥3,800
ヨッシーのクッキー	¥2,000
横綱物語	¥3,500
横山光輝三国志	¥2,200
横山光輝三国志II	¥3,500
横山光輝三国志スゴロク	¥3,500
ライオンキング	¥3,500
ライズオブザロボッツ	¥3,500
ライトファンタジー	¥2,000
ライブアライブ	¥3,000
ラリーニクソンのバスフィッシング	¥3,800
らんま½朱猫団的秘宝	¥2,000
らんま½超技乱舞編	¥2,000
リーサルエンフォーサーズ(銃付)	¥3,000
リーディングカンパニー	¥4,000
リーディングジョッキー	¥3,000
リブルラブル	¥3,000
龍虎の拳2	¥3,800
ルパン三世	¥3,500
レミングス2	¥2,800
ロードランナーツイン	¥3,000
ロックマンX	¥2,500
ロックマンX2	¥4,000
ロマンシングサガ2	¥1,000
ワールドカップUSA	¥2,000
ワールドクラスラクビー2	¥1,500
ワイルド トラックス	¥2,000
ワギャンパラダイス	¥3,000
ワンダープロジェクトJ	¥3,000

SFC・NG・SS・PS箱説明書有りに限り
5本以上1,000円アップ
10本以上3,000円アップ

クローバー2号店オープン 記念高価買取り実施中

商品	買取価格
桃太郎電鉄IV	超高価買取
海釣名人 スズキ編	¥4,000
ブレス オブ ファイアII	¥4,000
機動武闘伝Gガンダム	超高価買取
美少女戦士セーラームーンS〜場外乱闘	超高価買取
三国志IV	¥7,000
大貝獣物語	¥4,500
がんばれゴエモン3	¥4,500
キャプテン翼V	¥4,000
元祖パチンコ王	¥4,000
提督の決断II	超高価買取
紺碧の艦隊	¥6,000
クラッシック ロードII	¥6,500
パックインタイム	¥3,000
ギャラクシーウォーズ	¥2,500
ダービースタリオンIII	超高価買取
鋼鉄の騎士3	高価買取
パチンコ物語2	高価買取
放課後 in Beppin 女学院	¥4,000
魔法陣グルグル	¥4,000
フロントミッション	¥6,500
エストポリス伝記II	¥5,000
首都高バトル2	超高価買取
ターフメモリー	¥5,500
人竜伝説	¥4,000
RPGツクール	T E L
魔神転生II	¥6,500
実況パワフルプロ野球2	T E L
HEIWAパチンコワールド	¥5,000
機動戦士ガンダム	¥5,000
TVアニメスラムダンク2	¥5,000
スーパーファミスタ4	超高価買取
クロノトリガー	超高価買取

次世代機買取り

セガサターン本体	¥33,000
バーチャーファイター	¥ 4,500
ビクトリーゴール	¥ 3,000
RAMPO	¥ 3,000
プレイステーション	¥35,000
闘神伝	¥ 3,500
リッチレーサー	¥ 3,500
実況パワフルプロ野球	¥ 2,500
AIV限定版	¥ 5,000
PC-FX	¥30,000
卒業II	¥ 4,000
バトルヒート	¥ 4,000
チームイノセント	¥ 4,000
NEO GEO CD	¥33,000
NEO GEO フロントローデング	¥35,000
真サムライ	¥ 3,000
ザキング94	¥ 2,500
ワールドヒローズJET2	¥ 2,000
痛快ガンガン行進曲	¥ 2,500

•その他ソフト買取りしています。

NEO GEO CD 販売	新品	中古
真サムライスピリッツ	¥5,680	¥4,980
ザキングオブファイターズ94	¥5,130	¥4,380
餓狼伝説スペシャル	¥4,980	¥3,380
龍虎の拳2	¥4,980	¥3,480
サムライスピリッツ	¥4,980	¥2,980
ソニックウィングス2	¥4,980	¥3,580
ワールドヒローズJET2	¥4,980	¥3,980
ファイターズヒストリー	¥5,380	¥3,750
痛快ガンガン行進曲	¥4,580	¥3,980
トップハンター	¥4,580	¥3,380
得点王2	¥5,070	¥3,980

その他多数あります

NEO GEO	新品	中古
真サムライスピリッツ	¥15,800	¥13,800
ザキングオブファイターズ94	¥24,800	¥19,800

NEO GEO本体	新品	中古
NEO GEO	¥22,800	¥15,800
NEO GEO CD	¥39,800	¥38,000
CD フロントローデング		¥46,000

買い取り申し込み方法

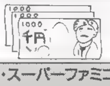
①クローバーの買い取りセンターへ電話をする



②申し込み書とソフトを入れ宅急便で送る



③到着後3日以内に現金書留を送ります



買い取り申し込み案内(注意事項)

まず電話で受付して下さい

1. まず、電話で買取商品を確認のうえ受付番号を聞いて下さい。
2. 申し込み書に記入して、ソフトと一緒に送って下さい。
3. 18才未満の方は保護者の署名と捺印して下さい。
4. らくがきやこわれた商品は送らないで下さい。（万一送ってきても返品できません。）
5. 箱、説明書、付属品のないソフトは、価格が下がります。
6. 同じソフトを2本以上送られると、価格は下がります。
7. 送金手数料は合計金額より差引となります。
8. 返送料はお客様負担となります。

キリトリ

買取申し込書(保護者承諾書)G2 受付番号

フリガナ お名前	電話
フリガナ 住所 〒	
生年月日 大・昭・平 年 月 日	年令 才 / 保護者のお名前 ㊞
売りたいソフト	

ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

買いとり申し込み書はコピーでもかまいません。

モニター読者のモニター読者による全読者のためのページ

Monitor's Report

ちょっと休みがちでスローペースだったんで、今回は一気に4号分まとめてやろう。

モニターズリポート

担当：むねたつ

どうもすっかり不定期なコーナーになってしまいましたが、まあ、それでもどうにか続いております。もうちっとバラエティーに富んだ（？）内容でもいいかなあ、とか思いつつも、そういうことをしなくちゃいけないわけでもないので、もうしばらくはこんなペースでいきます。

さて、このコーナーはモニター読者に選ばれた50名の読者に、毎号いろいろと感想やら意見やら提案をしてもらい、それらの一部をちょこっと誌面にも掲載して「よりよいゲーメストにしていこう！」ということを目指しています。実際のところ、そういうコーナーになっていないんだけど（これは担当の自分が悪いんです。すみません）、まあ最終的にはそういう風にしたいです、ということで。

今回は4号分のリポートを紹介していきましょう。4号分なので、とりあえず代表的な意見を1つ2つほど…。

ゲーメストNo.130のリポート

「まず、印象に残ったのは、今号の表紙です。今までは格闘ゲームがアーケードの中心となっているせいか、どうしても人間が表紙のモチーフとして選ばれることが多かっただけに、何か新鮮な感じがしました。今号の表紙の題材となったゲームはダライアス外伝ですが、そのことが結果として表紙の絵に人間を選んだ多くのゲーム雑誌と比べて、書店で目立たせることになった、と思います。

手にとってみて思ったのは、少し薄いかな？ということでした。これはここ数号（付録などもあって）厚いという印象があったかもしれません。ただ私は雑誌の厚さというものが自分にとってどれだけ読ませてくれる記事があったか、と思いますので、単純に何ページあるかということはあまり気にしませんが…。

その意味では今回のゲーメストはなかなか読ませてくれたと思います。理由は私自身気になっているゲームの記事が多かったことと、ゲーム記事以外にも「ヴァンパイア」大会報告などが充実していたからです」

（北海道　高橋遷君）

えっと、この号はモニター読者の間ではなかなか評判のいい表紙だったのですが、「だからすごく雑誌の売り上げにも貢献した」というわけでもありません。こちらとしても、「ずっと同じような表紙が続いちゃうよね」ってことで、編集部で大人気だった（今でもだけど）ダライアス外伝を表紙にしてみたのです。

ゲーメストNo.131のリポート

早速前号の表紙からの意見もありました。

「前号の表紙はほかのゲーム雑誌の中でゲーメストを目立たせていましたが、そういった意味では今号は他誌と大差なく、目だっていなかったようです。しかし、前号と表紙の印象がガラリと変わったので、書店に置かれたときに『これは前に買ったかな？』と迷うことなく買うことができました」

この号の表紙のバーチャファイター2ですが、じつはバーチャ1のときは一度も表紙にしておらず、これが初のバーチャ表紙だったのです。色合い的にも前号とはまるで違うので、そういった意味では違いがはっきり出たのかな？と。

「今回のベスト1はズバリ、ヴァンパイアです、攻略記事もさることながら、開発者インタビューがありましたよね？あれはよかった。個人的にこういう企画は好きなので、これからも続けてほしいものです。〈中略〉

逆にワースト1は、真サムライスピリッツです。全国のゲーマーが期待して注目しているゲームだというのに、どうやら誤植らしきものがあるということです」

（大阪府　吉良光広君）

「ヴァンパイアの開発者インタビューですが、顔写真やインタビュー風景の写真があるわけでもないのに、カラーページでやる意味はあるのでしょうか？どちらかと言えば、攻略記事のほうをカラーでやってほしかったです」

（茨城県　本谷貴弘君）

どちらの意見もごもっともでございます。

「〈前略〉真サムライスピリッツはすでに市場に出回って1カ月以上経ってますしね。はやくSD化(ぬいぐるみ変身)のコマンドも公開してください。あと黒子の条件とか。

バーチャ2もロケテストのときからやってましたんで(記事内容で）目新しい内容はなかったです。細かい内容もNiftyServeの対戦格闘アーケードゲーム特設会議室を読んでいる方からいろんな報告があって役に立ちます。報道規制をしかれている雑誌の内容とは雲泥の差です。まあ当然のことですので、あえて言う必要もなかったですね」

ゲーメストNo.130（11月15日号）



主な内容
〈紹介、攻略したゲーム〉

- 鉄拳
- X-MEN
- エースドライバー
- ダライアス外伝
- 真サムライスピリッツ
- スーパーマッスルボマー
- バーチャファイター2
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
- 豪血寺一族2
- ヴァンパイア
- ガンバード
- カイザーナックルほか

ゲーメストNo.131（11月30日号）



主な内容
〈紹介、攻略したゲーム〉

- X-MEN
- バーチャファイター2
- 真サムライスピリッツ
- ダライアス外伝
- エースドライバー
- 鉄拳
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
- ヴァンパイア
- パワードギア
- 豪血寺一族2
- スーパーマッスルボマー
- ソニックウイングス2ほか

（滋賀県　山田理浩君）

言いたいことはすごくよくわかります。以前もこのコーナーで述べましたが、「＊＊＊のコマンドは×月○日以降に発売される雑誌から公開OKです」というような情報の規制はメーカーのほうからのお願いとしてあります。ゲーメストとしてもプレイヤーサイドに立って考えた上で、「その時期では遅いと思われるので、少しでも早くならないか？」というやりとりが、毎日のように行われています。現に、いろいろな状況をこちらから説明し、公開が早まったケースもたくさんあります。

メーカーサイドも闇雲にただ隠しているわけではなく、適切な時期（営業戦略的にも）を考えた上で、公開時期を設定しています。

この件に関しては、いろいろと根が深そう（？）なので、また次の機会にでもじっくりと…。

ゲーメストNo.132のリポート

この号には、真サムライスピリッツの覇王丸ポスターが付きました。これについては賛否両論。

「突然付録が付いたので嬉しいです。別冊やポスターがついていれば、たとえ30円値上がりしていようとも私は一向に構わないと思います。逆に30円でこんなにおいしい付録がもらえるなら安い！」
（神奈川県　白柿千穂さん）

「おまけのポスターですが、私はこういうものは増刊に付けるには構わないが、わざわざ値段を高くしてまで付ける必要はないと思います。それでなくても前回から500円超えているんだし」
（埼玉県　盛野浩一君）

どんな付録を付けても「こんなのいらない！」「付いてて嬉しい！」となるのですが、この付録はおおむね評判はよかったようです。これがあるから買った、という読者も多数いました。

また、真サムライスピリッツですが、この号から具体的な攻略記事となっていきましたが、「もう武器破壊必殺技はみんな使っているし、画面にも表示されるのに、どうして誌面で掲載しないのか？」って感じの意見もいくつかありましたが、前述のとおりの事情ですと言えばわかっていただけますでしょうか？締め切りまでにそのコマンドがはっきりしなかった（まだゲームそのものが調整中だった）というのも理由のひとつですが…。

ゲーメストNo.134のリポート

この時点で過去最高の厚さとなったゲーメスト（じつは1／30・2／15合併号の240ページでさらに更新した）。この号での代表的な意見は、

「40ページ増のわりには、さほど読み応えが増した感じはなかった。やはり増ページの使い道は攻略だけじゃ能がないように思うのだが…」
（大阪府　森功誠君）

というもの。イマイチ増ページ感がないので、それゆえに530円は高いとかそういう意見もあるんだろうな？と感じている。このあたりはもっとこちらでも勉強させていただきます。

「あと、ゲーメストを読んでいる友人が口を揃えていう。（モニター読者のコーナーは）甘口の意見ばっかり載せているなー、と。読んでいて『言われてみればそうだな』と『大切だけど見落としがちな何か』に気づくようなコーナーにしてほしい」（同）

こちらとしては、まるでそんなつもりはなかったのですが、やっぱりそう思われているってことは、そうなんでしょうね（笑）。次回は辛口だけにしてみよーかな（それも極端か）。

また、このときのリポート内容として、「今のゲーメストに足らないもの」ということを一緒に書いてもらいました。いろいろな意見があったのですが、それらをまとめると、

「ゲーム攻略記事以外の、特集記事や読み物的なものがもっとほしい」

につきるといった感じ。

これについては、いつも編集会議などで議題に出ています。ゲーメスト誌面そのものも編集部内の人員についても作業的にも、いろんな意味で「余裕」がある誌面にしたいと思っております。少しでもみんなの要望に応えられるようにしたいと思いますので、ドシドシ意見ください。モニター読者の方も、そうでない方も。

というわけで

さて、モニター読者さんがリポートを書いてもらうにあたり、編集部側からのポイント（？）をここで知らせておきます。いつもこちらからお送りしている封書で知らせてもいいのですが、誌面において全読者にも知らせておいていいかな？と。

この号は恒例のAOU付録をつけています。2月22～23日に行われる新作ショー出展リストです。ショーに行かない（行けない）人にとっては、まるで関係ない記事なのでしょうが、それでももうすぐ出る新作一覧表としての価値は十分にあるモノなんじゃないかな？と思っているんですが…。いかがなもんですかな？

餓狼伝説3はギリギリスケジュールでどうにか間に合った記事。まだ発売日も未定なので、編集部でも動いてるところは見ていません（1月20日現在）。それからヴァンパイアハンター。ゲーメスト独占情報なのですが、これも発売日は未定。

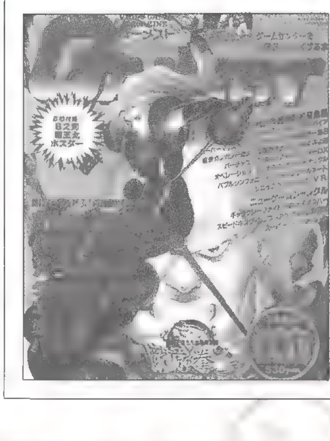
これらの記事を読んだ上での期待感はいかがなもんでしょうか？

このあたりを中心にリポートしてくれると、なお嬉しいって感じです。よろしくお願いいたします。

次号でもどうにかページを割いてこのコーナーを完全に連載化したいけど、ど～にもこ～にも見送られる可能性がちと高い。それでも間隔を1カ月半以上はあけないようにしたいと思いますので、なにとぞ見捨てずにお願いしますね。みなさんあってのこのコーナーですので…。

では、次号か次々号（その次？）でまたお会いしましょうー

ゲーメストNo.132（12月15日号）



主な内容
〈紹介、攻略したゲーム〉
真サムライスピリッツ
バーチャファイター2
X-MEN
ダライアス外伝
エースドライバー
鉄拳
パワードギア
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ヴァンパイア
スーパーマッスルボマーほか
〈特別付録〉
「B2判覇王丸ポスター」

ゲーメストNo.134（12月30日号）



主な内容
〈紹介、攻略したゲーム〉
真サムライスピリッツ
バーチャファイター2
X-MEN
セガラリー・チャンピオンシップ
アイドル雀士スーチーパイ2
エースドライバー
ダライアス外伝
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ギャラクシーファイト
バブルシンフォニー
パワードギア
ぷよぷよ通、ほか

ゲーメスト／コインジャーナル共催

第7回ゲーム懸賞論文　最優秀賞

プレイヤーに戻れた日

稲村弘幸さん（23歳　東京都）

そのゲームセンターを訪れたのは約一カ月ぶりだった。

最近は特にやりたいゲームもなく、家でコンシューマ機に向かい合うだけでゲームへの欲求は満たされていた。

しかしこの度、某メーカーから面白そうなゲームが発売されたのを聞き、久々にわき上がる好奇心につられてゲームセンターへ足を運んでみた。

まずは近所を回ってみたのだが、新作の入りの悪い店が集まっていたため、目的へとはただり着くことはできなかった。

目的はニューゲームだったのに…

そのような訳で、距離的にいって頻繁に行くことのないゲームセンターへと出向いてみた。

このゲームセンターは近所のものと比べて敷地面積が広く、ゆったりとしたスペースの中に贅沢な配置を施していて、人の入りは決して悪くない。掃除も行き届いていて、女性客もかなり多い。近くでないのが本当に残念である。

だがこのゲームセンターも店である。インカムの取れるゲームはその市場を拡大していくし、逆に人気のないゲームなどは常にニューゲームとの世代交代争いが待っている。一カ月前にはまだ置いてあったゲームが見当たらないのはそのせいだろう。好みのゲームもあったが、時の流れとあきらめる。

かくして目的のゲームはほどなく見つかった。しかしさすがに評判のニューゲームとあり、人だかりも並ではなかった。おそらくこの辺りでもまだ入荷されたのはこの店だけなのだろう。

たった一台のゲームを今は高校生らしき男の子がプレイしていた。後ろでその状況を見ていると、とてもニューゲームのプレイとは思えなかった。察するに、彼にとってこのゲームはもはや新作ゲームの域ではないのだろう。ゲーム情報誌から得た私の知識ではとうてい太刀打ちできないレベルだ。これでは当分、台は空きそうにない。

しばらく眺めていると、ようやくゲームオーバーの表示が出現した。時計の長針は軽く半周していた。しかし目の前には人だかりの山で、当然次プレイヤーはその中から選ばれることだろう。まもなく先ほどのプレイヤーの知人と思われる人物が席についた。

新たなプレイヤーのゲーム画面を見るとこれまたうまい。先ほどの人物に負けず劣らずである。こうも続けて高度なプレイを見てしまうと、順番を待っている人たちがすべて凄腕のプレイヤーに思えてくる。もともと腕に自信のない上に、初めての挑戦をしようとしている私はだんだん場違いのような気がしてきて、すっかりやる気が萎えてしまった。

どうせ時間をつぶすならと、店の中を歩き始める。すると隅のほうに懐かしいゲーム群が並んでいるのに気がついた。思えば、ここは定期的に古いゲームが入れ替えられるコーナーであった。古いといっても、数年前のものがせいぜいである。もっと昔のものも見てみたいが、それは少し欲張りかもしれない。

ゲームに課せられた義務とは⁉

そしてその一番端にあるゲームが視界に入った。このゲームは、横に並んでいるものとは明らかに時代が違っていた。他のゲームが一年以上前に発売されていたのに対し、このゲームはわずか数カ月前に発売されたばかりのものである。当時は、今、人だかりのできているニューゲームのコーナーを担っていたのだ。それがもうこの辺境の地へ流されていて、あとは消え行くのみというはかない結末が待っているだけである。なんとも哀しい話だ。

しかし、私の目的のゲームは同じレールをたどるとしても、それにかかる時間はこのゲームとは同じではないだろう。このゲームはそういうゲームだったのだ。

名のあるメーカーから発売されたこのゲームは開発の段階から注目されていた。だが目の前に現れると、その期待は次々と失望へと変わっていった。

不満点は多々ある。まずグラフィック。他のメーカーならいざ知らず、このメーカーには他に美しい画面を見せてくれている作品が数多くあるのに、このゲームに限ってはなぜか汚くみえる。システムは他のと同じようだから、色の調和などの問題だろう。これではマイキャラと背景とが同化してしまい、プレイしづらいことこの上ない。

音楽も貧弱に聞こえる。CD化されたゲームミュージックはアレンジされたものでオリジナルのものとは違い、立派な出来なのだが、これをゲーム中に使えなかったのだろうか。もしかしたらCDの音は、ミュージックデザイナーがゲームに満足する音が入れられなかったうっぷん晴らしなのかもしれない。

そして難度。はっきり言って一面より初心者お断りである。最近のゲームの難しさを問われるこのご時世には、ちょうどよい例になってしまうことだろう。ついでに言えば、操作性の悪さもこの難度の高さに拍車をかけている。気のせいか、どこかキャラがスムーズに動いてくれない感じがする。

ただすべてが悪いというわけではない。むしろ他のゲームとは一線を画すほどのアイデアがこのゲームには盛り込まれていた。だからこそ制作過程の中でも大きな話題にのぼっていたのだ。しかし完成したゲームには残念ながら、このアイデアはかけらほどにしか見られないものとなってしまった。



これらが私の持つこのゲームに対する評論である。人により多少のズレはあるものの、大概はこんなところに落ち着くのだろう。とにかく結果は現状を見れば明らかである。

だが、こんな文句をずらずら並べながらも私はこのゲームをよくプレイした。もちろん自分の力で進める限界などにすぐに行き当たってしまい、それ以上の場面を見るためには他の力が必要だった。幸いなことにマイナーなゲームではなかったため、雑誌などによる攻略も盛んで、よく参考にさせてもらった。それでも100パーセント生かしきる実力のなさと難度の壁にぶつかった結果、最終局面を迎える前に挫折してしまった。

久しぶりにこのゲームと出会って、そんな感想をずらずらとつぶやいてしまった。そしてプレイをした。やはり平凡な結果に終わった。私はそこに一コイン分の面白さを味わうことはできなかった。

ゲームとは家庭用にしろ業務用にしろ、お金のかかるものである。その代金の対象は「楽しみ」である。それが得られなかったこのゲームは、

もはやゲームとしての義務を怠っていると言わざるを得ない。

　世の中は広い。きっとこんなゲームでも面白いといって、やり込んでいる人もいるのだろう。そういう人にはしっかり義務を果たしているわけだから、むしろプレイヤーの権利の行使の仕方が悪いだけなのかもしれない。特に私のやり方が、だ。

　ふと現実に目を戻し、隣のゲームを見た。こちらは正に売れ線街道をバク進したゲームで、私を含めた大勢の人がハマったゲームである。だが、いささか年代も古く、本日においてはまだ誰もプレイしていないようだった。

　私がその本日の初めての客となると、忘れていた過去を取り戻したようにとても楽しめた。やはり名作と呼ばれたゲームは違う。王者の風格とでもいうのだろうか。将来、小姓程度にしかランクされないこのゲームとはえらい違いだ。

　だけど、もしこのゲームが隣のゲームの時代、いやもっと前の時代にこのクオリティを持って出現していたらどうだったろう。やはり見離され、隠れた歴史へと葬り去られたのだろうか。

　そうではないだろう。ただこのゲームの発売された時代は、すでにこのレベルは秀逸の部類ではなかっただけだ。ゲームは進化している。その証明は、このオールドゲームとあのニューゲームを見るだけでも、あっさりとできるだろう。

　しかし面白さは違うらしい。目の前にある王者ゲームと小姓ゲームとでは、私の意見だが、明らかに前者のほうが優っている。やはり面白さは進化の過程をたどってはいないのだろうか。いやむしろ退化しているとしか思えない。昔のように心ときめくゲームに全く巡り合えないのだ。

　不意に後ろで歓声が上がった。振り返るとニューゲームのほうで何やら起こったらしい。私は思考を中断して、そちらへと向かった。

ゲームの面白さを改めて知った日

　人だかりに到着すると、そこには必死に画面にくらいついている女性プレイヤーの姿があった。見るからに初心者の看板を背負っていると言わんばかりの力の入れ方だ。案の定、プレイは前半を越えることなく終了した。

　少し興醒めしながらその場を離れようとすると、その女性プレイヤーに、先ほど見せてくれたうまいプレイヤーが声をかけてきた。

「やったな、最高記録じゃないか」

「ありがとう。もう、すっごく嬉しい。やっぱりゲームって楽しいよね」

　――思い出した。私にもあんな笑顔を作れたはずだ。なのにいつしか数をこなすうちにそれを忘れてしまっていた。ゲームを楽しもうとする姿勢、それがあの女性プレイヤーにはあり、横のうまいプレイヤーにもあるのだ。そして私にもあった。王者ゲームをプレイしたときがそうなのだ。それが本来ゲームをするべき姿で、もしかしたら権利などではなく、プレイヤーに課せられた義務なのかもしれない。

　ふとあのゲームが気になった。今までにこのゲームに対し、私はいかほどの礼儀を払ってきたのだろう。まだ見たことのない面白さがあるのではないだろうか。

　このとき、もはや目的のゲームはあのニューゲームではなかった。

　この日は最高に楽しかった。今まで越えられなかった壁も一枚ながら越えられた。新たな楽しさも見つかった。ただ一つ残念なことは、この日がこのゲームとの一たびの別れとなってしまったことだった。

講評

　具体的なゲーム名が挙げられていない分、読む側の想像力をかき立てるものがあります。

　稲村さんにとって、ゲームをクリアするために必要だった他の力というのは「ゲームを楽しもうとする姿勢」だったのでしょう。

　ゲームの本質、そしてプレイヤーに課せられた義務など、いろいろと考えた結果、うまいからゲームをするのではなく、楽しいからゲームをするのだという初心を思い出し、新たな楽しさを見いだすことのできた喜びが、とてもよく伝わってきます。

　その心をいつまでも持ち続け、またいつか心ときめくゲームに巡り合ってください。　（内山）



P. N. 高岡海星

選考を終えて

　毎年恒例の「ゲーム懸賞論文（ゲーメスト／コインジャーナル主催）」も第7回を迎え、12月某日に内神田にあるゲーメスト編集部にてその選考会が行われた。

　今回は、いつものような自由課題の論文のほかに、野村総研・太田清久氏の講演「アミューズメント産業界の展望について」という記事についての意見もテーマ課題として募集をした。

　しかし、題材が少々堅苦しかったためか、コインジャーナルの5月号には全文掲載されたものの、ゲーメストには抜粋文しか掲載されなかったことが原因か、残念なことに応募は2通にとどまった。

　自由課題のほうは、51通の応募があり、その中でも特に、「格闘ゲームはこのままでいいのか？」を主題にしたものが多かった。

　そのほかに目立っていたものとしては、ゲーム（製品そのもの）についての意見や体験談、ビデオゲームの将来について、メーカーについて、ゲーム業界の将来についてなどがあった。

　視点・論点が多岐に亘っており、飛び抜けて「コレは!!」という作品はなかったものの、全体的な文章構成のレベルはなかなか高かったのではないかと思う。

　強いていうなら、ゲームセンターに行って感じたことを率直に書いてあるのはいいのだが、これからどうしていけばいいのかという、対策意見がいまひとつはっきりしていない作品が多かったのは残念に思う。多少理想主義に走ってしまってでも、自分なりの意見というものを書いてほしかった。

　しかし、ゲームセンターやビデオゲームの問題点・方向性を独自の観点で捉えたもの、ゲームに関わるメディアの認識力の向上を求めたものなど自分なりに提議している作品があったのは嬉しい限りだ。

　アミューズメント業界全体の拡大・向上のためには、プレイヤーの考えや思いを綴った意見はとても重要だ。内側にいる人間からの視線では見ることのできない意見を求めている。この業界の主役は、ゲームを楽しむプレイヤー、君たちだ。

　次回の第8回でも、さらに読み応えのある論文を期待している。

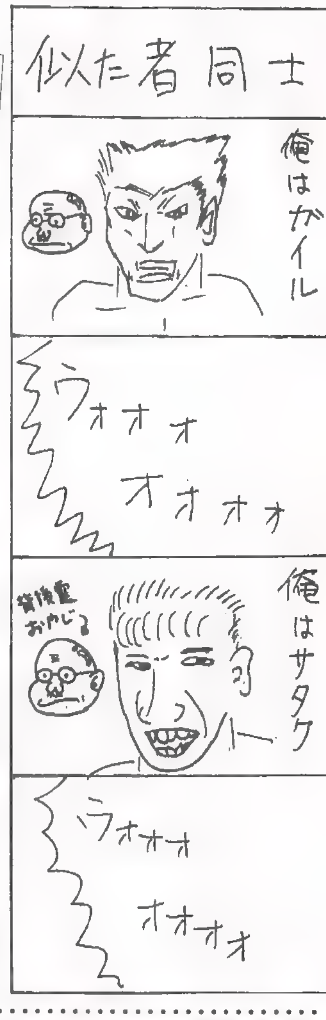
佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第23回

文・四コママンガ
佐竹雅昭

前回は少年ジャンプの話題でとっても懐かしかったです。個人的には車田正美の「スケ番あらし」が大好きでした。セーラー服にショートカットの菊ちゃん（笑）が、スカートたくし上げて太ももに隠したヌンチャク出すとこなんか、もう最高です!!
（神奈川県　荒神山　麗さん）





（東京都　江戸川区の髭多濃男くん）

スポ根よ、再び!!

スポ根マンガが、俺の目に留まることがなくなってきた。10年以上前には「これぞ、スポ根!!」と呼べる作品が、ジャンルを問わず至る所に存在し、俺の心を熱く燃やしてくれたものだ。

野球の王道としては、かの名作「巨人の星」や「侍ジャイアンツ」「アストロ球団」などがあった。

特に「巨人の星」は血、汗、涙の3大要素が含まれ、父と子のスポ根地獄絵図がよく描かれていた。

この作品を改めて読みなおしてみると、つくづく最近の父親は弱くなってしまったと考えさせられる。

昔の父親は無口で、口を出さずに手を出すタイプが多かった。本当は楽しいはずの夕食でも家族は緊張しなければならず、万が一食事の作法にミスがあれば、父親はちゃぶ台を引っ繰り返し、夕食を台無しにしてしまうのだ。

現在ではちゃぶ台という言葉すら死語に近いが、父親が食卓を引っ繰り返したという話を聞くこともない。

それだけ、父親としての強さが損なわれてきているからではないだろうか。

たしかに世の中の流れというものは必要であるが、少し寂しい気もするのである。

父親もそうであるが、この現象は先生や学生にも同様にあてはまり、学園マンガを見ても分かるように、かなり軟派系が多くなっている。

男子生徒は一見、女と間違ってしまうぐらいの美男子ばかり出てくるし、女子生徒のほうが発言力もあり、男が女のケツに敷かれているシーンがとにかく多いのだ。

スポ根タイプの学園マンガとしては、「男一匹ガキ大将」「硬派銀次郎」などに代表される本宮ワールドがある。

「硬派銀次郎」の主人公・山崎銀次郎は、背も低いし貧乏であるが、何にも負けない強い意思と誇りを持ち、いつも一人で戦い続けていた。

俺はそんな銀次郎の生き方に惚れ、"男"なるものを教えられてきた。

それに比べて、最近の学園マンガは余りにもナヨナヨしすぎだ。

別にそれが悪いとは言わないが、男が男に惚れるくらいの主人公がそろそろ現れてきてもいいのではないだろうか。

マンガを通して生き方を学び、夢を持ち、自分自身に納得できる人生を歩んでほしい。

そしてこれはゲームの世界にも共通して言えることだ。

娯楽として遊ぶなかにも、何か生産性のあるものを見いだして、人生を謳歌してもらいたい。

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　29歳 格闘家 計4個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

ココロのポエム

「チャコのブーメラン」
モグレモグレ
この世の中に
俺の羽が愛を打つ
モグレモグレ
この世の中に
俺のミミタブ
ミミヒヨシ
ソレー
by　ドンキー佐竹

お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社㊝係。

腕におぼえあり!?だったらイラストグランプリに応募してケロ!!

東京ガリバー通信

第15号

おはよう！毎日寒いよね。…外に出てみた。行き交う人を眺めてみた。泣いてみた。ってカンジ。いやいや、コタツでヌクヌクしてる場合じゃないぞ。今すぐ僕たちの聖地・東京ガリバーへの巡礼に出かけよう！

新しい年がガリバーにもやってきたぞ！95年東京ガリバーのキャッチフレーズでも決意!!「イベント盛りだくさん！ここへ来ればワクワクすることやってるぞ」というような内容のことだ。

第3回イラストグランプリ始まる

おなじみ、ガリバーのイラストグランプリも第3回目の募集が始まったぞー！

賞品は今回も「いいものを用意してる」との情報。優秀作品は当ページに載せちゃうよ。さらに応募作品はどれもガリバーの店内に掲示しちゃいます。ゴイスー！お客さんにも好評なんだヨ。

第3回イラストグランプリのテーマは「ゲームキャラ」。家庭用、業務用を問わず、キミのお気に入りのキャラを描いてほしい。

用紙のサイズは、官製ハガキからA4までで。材質は自由です。鉛筆、ボールペン書き不可。また、イラストの返却はしません。お一人様、一点限り。東京ガリバー1Fに備えつけのイラストボックスに入れて申し込んでね。そうそう、今回から郵送での申し込みも受け付け中だよ。下の住所までプリーズ願いたい。

3月5日が〆切りです。

ガリバー藤木氏いはく「色使いが綺麗だと目をひきますよねぇ。でも一生懸命さがポイントですが」とコメント。

くわしいことはお店で聞いてケロ。



P.N. くみんカツシカさん。



P.N. 南野秀一さん。



P.N. 鞠瀬 葵さん。

燃えるぜビデオゲーム！カップルもNe！

ガリバーのお正月'95をリポートしてみよう。

お客さん大入り！の冬休みシーズンだったんだけど、ビデオゲームではなんといっても「X-MEN」が大人気!!盛りあがってたぞー。キミのスーパーXはどうですか?ぜひガリバーにて披露してほしい。

また熱々カップルさんご用達だったのが「パズルボブル」の対戦台。それをみた武者小路実篤も〝仲良きことは美しき哉〟とコメントしてたぞ。もちろん、カップル専用台じゃないので、野郎同士、ギャルコンビのほうもプレー受付中だ。

それからカップルで思い出した「マッドタクシー」の大人気。ドキドキハラハラの心理ゲームなんだけど、一時はお客さんが列を作っちゃうほどの大盛況。お二人でシートに腰かけてみた。占った。泣いてみた、という感じ。高インカムを記録したこのゲームで、キミも遊んでみない?



対戦できるぞ「パズルボブル」



「チキチキマシン猛レース」。



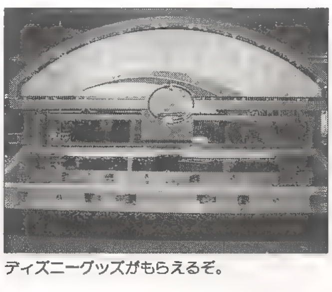
キミもどうか?謎と話題呼ぶおみくじマッシーン。



お一人でもどうぞ。「マッドタクシー」。

続々！ガリバーの愉快なイベント'95

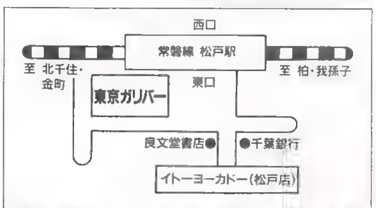
その他、いろんなイベントをこれからも企画中。損せず得する東京ガリバー。ここへ来ればワクワクすることやってるぞー！ってゆーワケなのだ。



ディズニーグッズがもらえるぞ。



みんな大好き「セーラームーン」シリーズ。

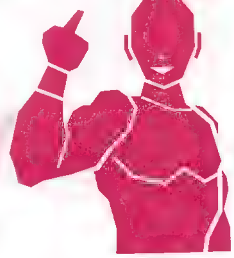


〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



今年もAOUショーの季節がやって来た!!格ゲーやキャラゲー以外にも、興味をそそられるゲームが揃っているショーになりそうだ！こいつぁ春先から縁起がええやね。（遅ればせながら年賀状ありがとー。返事出せない分お仕事がんばるからよろしく・渕健）



⬆（大阪府　竹井床さん 🄸）
★かねてより全国的に待望されていた変態モードのえみりちゃんイラストであるッ！既に私の机はハナヂの海に沈んでおる。

何ゆえに隠す？コマンド隠蔽に疑問

☆つくづく最近のゲームを見てて、「どうにかならんか、この悪習はぁ」と思えるものがある。

それは、主に格闘ゲームにみられる『必殺技コマンドの一定時間の隠し』である。今じゃもう隠しコマンドとはいい難く、ただのコマンド隠しとなっている。

S社製の格闘ゲームの超必殺技を一定時間隠すというやり方が、悪い形でほかのメーカーに伝播しているように思える。それは、「隠し」というものを、露骨に「商売上の売り」、または「ゲームの延命工作」にしていったことだ。

よく一昔前のFCソフトにみられた無敵コマンドと似ているが、あれはあくまでもおまけであるが、隠し必殺技のコマンドはおおいにゲーム展開に関係してくる。知っているといないとじゃ、ゲーム展開が天国と地獄になる可能性はいくらでもあるのだ。

まぁ、100歩譲って特別な必殺技を隠すのは許すとしても、通常の必殺技まで隠し、インストに載せないという行為にはもう何とも言えん。

格闘ゲームにおいて必殺技というのはかなり重要な要素である。その数個を隠され、さぁゲームをやってくれ、と言われても、果たしてやる気が起きるだろうか。

根本的に、こういった必殺技がインストに載っていないというのもおかしい。このごろだとゲーセンの店員さんがコマンド表を張ってくれたりもするが、全部の店がやってくれるわけではないし、それを店側の怠慢などということもできない。

メーカー側も、ゲームを売った後なども、解禁時期がきたら隠しコマンドのインストをちゃんと配るなどして、アフターケアに努めてもらいたい。

だが、このごろは特別の必殺技（「超」とか「スペシャル」、etc）まで、隠すのはどうかと思い始めている！理由はいくらでもある。

1つは、ただでさえ格闘ゲームの繁栄が続いて、ゲーマーの腕にかなりの格差が出てきているのに、隠し必殺技によって、さらにこの格差を広げているのだ。

一部のうまいプレイヤーは、様々な方法で隠し必殺技を雑誌発表前に知ることが多いので、その技を公開前に使いまくられたら、勝つのはツライことだろう（技にもよるが）。

そうなるとやる気が失せて、確実に対戦というものがしぼんでしまう。技を公開したからといって、人が戻ってくるとは限らない。

そうすると、対戦というものは、うまい人たちだけのずいぶん局地的な遊びとなってしまうのではないだろうか。

格闘ゲームを出す際に対戦にも照準を合わせている、というより重きを置いているメーカーは、このことに気づいているのだろうか？

それでいて、こういう「隠し」行為は、ゲームの延命工作という感じがしてイメージが悪い。そんなに自分のところで作ったゲーム、作品に自信がないのだろうか？これほどのことをしないと勝ち残れないほど、今のAM業界はつらいのだろうか？そう思えてしまう。もっとドンとかまえていってもらいたい。

だから、「スーパーストⅡX」や「豪2」の発売時に、隠しなどのチョコザイなことをせず、すべての情報をさらけ出した姿勢は高く評価されるべきだと思う。インストカードをみれば、いつでもすべての技を確認できるというのは、ものすごい安心感があるのだ。

隠しはみつける楽しみがある、という反論はあるだろう。しかし、本当にそういう楽しみ方をしている、できる人間というのはどれくらいいるのだろうか？これだけ多くのゲームがある中で、いつまでも根気良く一つのゲームのコマンドを捜し続けるのだろうか。

私は結構古いゲーマーだが、実際コマンド捜しなどやったことは一度もない。メーカーの手の上で踊らされているようでアホらしいのだ。完全に出待ちである。

真・侍魂では、武器破壊技のコマンドが画面に出たりしたので、「あぁ、やっと気づいてくれたのか」と、嬉しく思ったわけだが、実際そうではなかった。隠しまくりである。

ぬいぐるみ変化などはゲーム展開にそんな影響を与えなさそう。すなわちお遊びで、であるが、秘奥義は違うよなぁ。知ってるのと知らないで、また別の問題になるはずだ。

そのほかのゲームも記事を読んでみると、「これはまだ内緒」と書いてあるのが多い。すなわち、どこもやっているのだ。編集者さんたちのやるせないジレンマがみえる…。

ゲーマーの人たちも、隠しコマンドなんだとありがたがっちゃいけないよ。いつまでもメーカーに踊らされているつもりなんですか？いい子ちゃんになっちゃいけないぜ。

もう本当に早く気づいてもらいたい。コマンド隠しはほとんど良い点がないということを。せっかく、ここまで育てられた対戦という文化を急速にしぼませ、初心者ゲーマーを遠のかせ、一般ゲーマーでも別のゲームに移らせるきっかけになり、興をそぐ、ということを。

メーカーさんに声を大きくして言いたい。「コマンド隠しを望んでいる人間は、ほとんどいないぞ」ということを。

（東京都　ツクミト君 ㊣ Ⓐ）

★もう当然のように慣例化している格闘ゲームの「隠しコマンド」。君はこれについてどう思うか!?隠しについて何らかの主張を持っている、自分なりに意見がある、そういった者は、即刻アイランドに投稿してくれ！

黙ってるだけじゃ、何も変わらないぞ！君の意見を待つ。

がぶりよりゲーマー人生



ボクチンの趣味は、全国各地ゲーセンめぐり!! いろんなゲーセンに、いろんな人種がいるもンなんすよ、コレが。オカマの「イヤーンバカーもー」連打系とか、何か寝ちゃってる人とかね。うわ!こりゃ海外のゲーセンにも行ってみてー!もっとスゲーのいそー!ちなみに海外も1コインなの?1ドルとか1フランとか1ゼニーとか?謎!!

（東京都　みのがせナイトさんⒸ）

メスト購買の心得!買う前に付録確認

☆合併号のアイランドを見て初めて知ったのだが、12月15日号付録の「覇王丸ポスター」って何?そんなのオイラの買ったゲーメストにはついてなかったぞ（マジ）。

早速12月15日号を取り出してみると…表紙にハッキリ「豪華付録!覇王丸ポスター」と書いてあるのに今さらながら気が付く。

豪華っつったって…これは一体…!?そーいえば、かつて侍魂増刊を買ったときにも、本当ならガル&ナコのほにゃらかなポスターが入っているハズらしいのだが、オイラの買った奴には、いかつい顔のハオ丸が描いてある書店の広告用細長ポスターが入っていた（しかも、最近までこれが付録なんだろうと信じて部屋に貼ってあった）。

まだある!92年2月号付録でストⅡすごろくはあったが、餓狼パーフェクトマニュアルとかいうのはカゲもカタチもなかった!（古い話…）ほかにも、92年2月号の付録を忘れられかけたり、増刊スーパーストⅡのポスターが破れていたり、サ・ベストゲームを買いそこねたり、メストに誤植が多かったり…。

などなど、なーんでよりによってオレばっかり!?なんか恨みでもあるのか○屋書店!（↑いつも買う本屋）

そんなわけで（どんなわけだ）全国の書店の皆さん、付録のあるときはちゃんと包装するか、ゴムでとめるかしましょーね。オイラと同じような経験をしたと言う人が、全国で10人…いや3人ぐらいはいるんじゃないかなーなんてエヘ（だんだん弱気）。

でも実際の所、気づくのが遅いオイラのほうに責任があるか。トホホ。

それにしても覇王丸のポスターってどんなのだったんだろーか?なぜオイラにその姿を見せてくれないのだ?フフッ全くシャイな奴だぜ覇王丸…。

（大分県　被害妄想が激しいスプラッタ源氏君 Ⓑ）

★No.136の239、240Pを穴が開くほどみつめよ。それが汝の欲しているポスターの絵柄だ…。皆も購入の際には付録をチェックしよーね。覇王丸のポスタープレゼント!



⬅（三重県　まったくモー助さん③）

★ゴォウェ〜スト!果ての果てまでー!

アイランドは例のコンビを応援します

☆…ネオジオから新しいクイズゲームが出る…と言えば、誰だって「大捜査線3」で、ネオとジオの復活か!?…って考えてみたくもなろーではないですか（当然、自分も）。

それなのに…何だい。これじゃあ、あの2人の仕事はなくなってしまうよ!

確かに「カプ○ンワールド2」が出たときから、「ネオジオワールド」ないしSNKワールド」的なものが出ると予測（or期待）してました。

しかし……何か違う気がする（いや別につまらない感じがする、というワケではありませぬ）。

タイトルが「クイズキングオブファイターズ」なのに、ハイデルンはおろか、加納…いや、あの2人がどこにも見



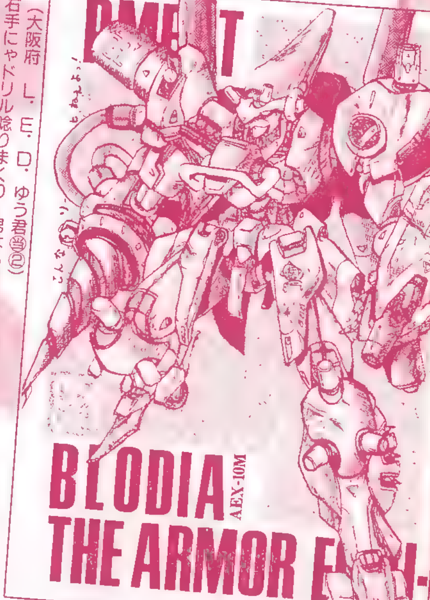
➡（広島県　蓋天さん⑤）

★うう、忍者に一家団欒は無縁なのね。



➡（鹿児島県　飯田昭子さん④）

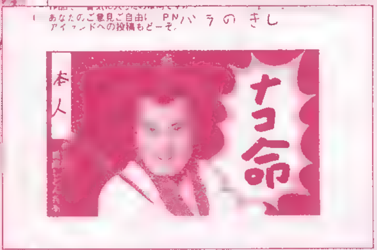
★ぬうッー!こりゃ気合入ってます。でも何だかステに懐かしいんですけど。



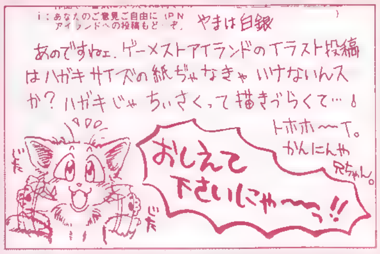
➡（大阪府　L・E・D・ゆう君㊫②）

★右手にゃドリル唸りまくり!男ならコイツに懸けろ!サイバーボッツもお楽しみに!

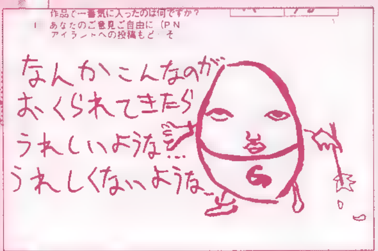
テメエのマウタチ
つっこみ三昧



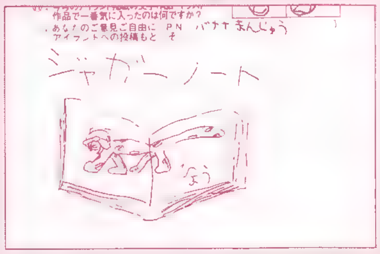
⬆…もう帰ってよし。⑦



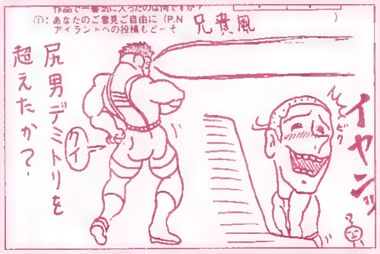
⬆ハガキサイズが望ましいけど、一応自由。⑥



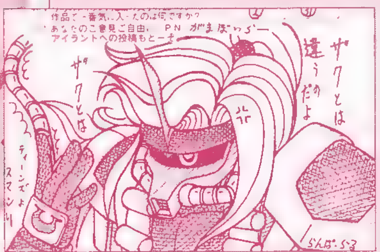
⬆コレもMAN次郎作。異能作家だ。⑩



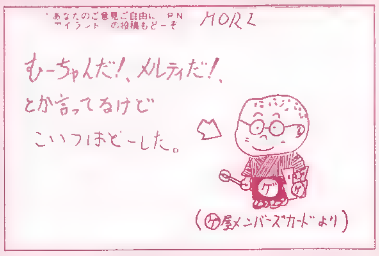
⬆…。⑨



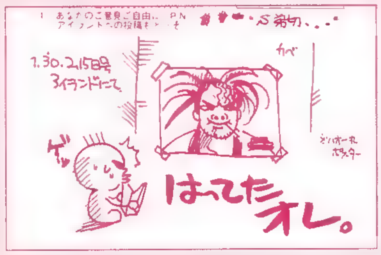
⬆いいのかマーヴル社!?⑧



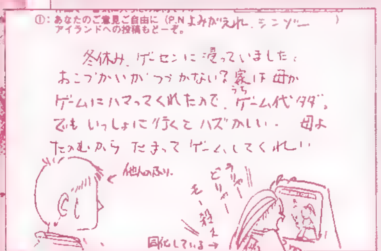
⬆別名、シャア専用グフ。⑬



⬆初代人柱である。合せう。⑫



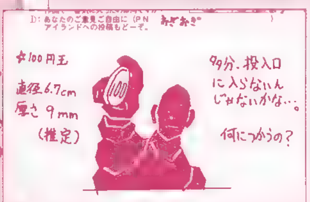
⬆心配することぁないと思うが…ん?⑪



⬆目指すは親子対戦だなっ。⑮



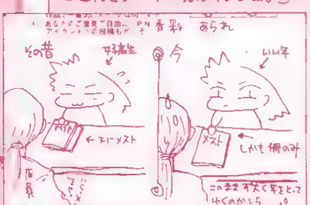
⬆もーコイツ無茶苦茶。常識ねーんだもん。⑭

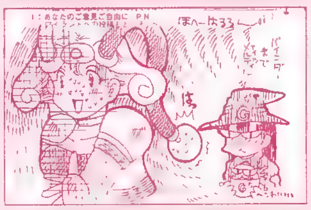


⬆これぞゲーマー魂のオブジェ。⑰



⬆何を期待していたのだチミはッ!?⑯


⬆これが人生さァ。⑲


⬆水面下で展開している骨肉の争いである。⑱

当たらんのが納得いかんのです。まだ実物をプレイしたことがない（おまけに、この文は紹介記事を見ただけで書いている）ので、ネオ&ジオは実際は出ているのかもしれません。

しかし、個人的にあの2人が出るのならば、やはりタイトルは「クイズ大捜査線」としてもらいたいものです。それにしてもいつネオ&ジオは復活するのだろーか？いや、本当に復活できるのか？

今後に注目しないと。（新潟県　ジオと和定食350円と川村裂破君◯）

★うむ。やはりネオジオクイズといえば奴らしか思い浮かばん。…でもギースVS加納さんってのも見たかったぜ。

頑張れコンパイルルル撃ちモノ熱望！

☆「コンパイルといえば『ぷよぷよ』よ！」と勘違いしているポテチンゲーマー諸君、違う！違うんだ！コンパイルと言えば『ゴルベリアス』!…でもなく『魔道物語』!…でもない。コンパイルのシューティングをゲーセンでやりたいんだ！シュー・テ・イ・ン・グ！俺はコンパイルのシューティングをゲーセンでやりたいんだ！古くは『ザナック』に始まり、FCの『ガーディック外伝』で一気にその名を世に知らしめ、不朽の名作『アレスタ』で完全に「コンパイルシューティング」を確立した。あの「コンシューマー界の東亜プラン」と呼ばれた頃のお前はどこへいってしまったのか!?「ぷよまん」なんて作ってる場合じゃないぞ！東亜プランなき今、ゲーセンに再び縦シューブームを巻き起こせるのはお前しかいないんだ！

とにかく、一応はアーケードに参入したのだから、『極上アレスタ』なり『疾風アレスタ』なり作ってくれ！待ってます。

追伸・文中「お前」なんて呼称してすみませんでした。（大分県　ターザン鈴木君◯）

★コンパイルっつったら、80年代後半、MSXを筆頭に秀作シューティングを発表してきた野心的なメーカーだったのだ。でも最近はぷよ一色だね（魔道物語もあるけど）。

ぷよの次は、ぜひともアーケードでコンパイルシューを一発ブチかましてほしいズラ。

半月の栄光アイランド大賞11／30号

11／30号。たのしい投稿をしてくれたよい子の中のよい子はだぁれ？ハァイ妖精さん教えてあげるよ。文章部門は茨城県のSⅡカーマイン君。イラストは奈良県・静音しのぶさんでした。てめえらそんなにセーラー服が好きなんかァ？好き。次点は新潟県の川村裂破君と熊本県の伸董竜さんなのね。みんな伝説に残る投稿者になっとくれ。数年後に自分の作品を読み返して赤面、なんてのもまた風流(経験者…)。（集計担当　日吉犬太）

燃えよ青春!!



全国どの高校を見回しても、NEOGEO・CDが備えつけられている放送部があるのはうちの学校くらいであろう（そして俺は部長）。
（埼玉県　黒子乱舞君Ⓕ）

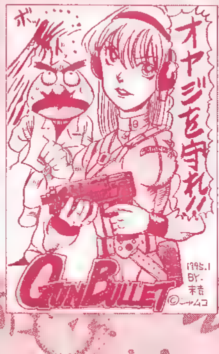


⬆（東京都　綺羅　IN XANTHUS君⑳）
★バトルキャパシティ無限大。遥か人を超えて闘え！

逆境！左利きの苦難

☆この本を読んでおられる読者様の大半が、右利きだと思いますが、実は私は左利きなのです。
　左利き、といっても、ゲームをする分にはそんなに関係ないと思われるかもしれませんが、どっこいすごーく関係あるのですよ、これが。
　左利きゲーマーの最大の悩みは「連射」です。私は、利き腕の連射なら自信があるのですが、これが右腕となると、途端に弾が途切れ出し、さらに突発的にケイレンが止まってしまうという現象が起こったりします。
　ちょうど、右利きの人が左手で鉛筆を持って字を書くような感じだと思いますが、とにかくはがゆいことこの上ないんです。
　このため、私は腕を交差させてプレイしたり、さほどレバー操作の要らないところでは（半安地とか）レバーはほったらかして左腕連射に集中したりと色々工夫してきましたが、どーしてもうまくいきません。
　連射の利く腕でレバーを動かし、連射のダメな右でボタンを叩く――皆さん、こんな不条理なコトが許されていいのでしょうか？しかし、左レバー、右ボタンというコンパネがある限り、左利きゲーマーはこの矛盾と戦っていかねばならないのです。
　その意味では、「連射装置」は左利きゲーマーにとっては非常にありがたいものなのです。
　まぁ、ほかの大抵のことはいつのまにか順応しているし、格ゲーとかだとそんな影響ないんですけどね。
　しかし、やはり連装なしのシューティングは辛いです。「左」のハンデを感じなかったSTGは多分「R-TYPE」だけじゃないかな。
　そんなわけで、今後連射必須のゲームを作ったり置いたりする際には、左利きの人への配慮をしてくだされば幸いです。
（京都府　じんや亭TKB君Ⓖ）
★全国的に数は少ないと思うけど、やはり左利きゲーマーは苦労が絶えないんじゃないかな？ふむ、何とか良い解決法はないのだろーか。

➡（京都府　末吉君㉑）
★忍者を仕置け！ヒレ肉を射貫け！オヤジに鉛弾をブチ込…ん。じゃいけないよ♥



第4回〜煽情の狼〜
マイティ害D〜X

さてはて、このコーナーは、ハガキの隅に書いてある、さりげない読者ちゃんの独白などを召し上げて載っけてしまうというアバウトかつパワフルなコーナーなのだ。
　投稿用の作品じゃなくったって、言いたいことがあるならハガキのスミにでも書いていてちゃぶだい。遠慮せずにな。

ムックと増刊ってどう違うんでしょうか？
（東京都　夏久尽未来君Ⓗ）
★それはだな―！！増刊の類は、読んで字の如く通常の本誌の増刊。本誌と同じように扱われ、一定の販売期間が過ぎると書店さんから姿を消すのだ（後はバックナンバーとして扱われる）。
　しかし、ムックは販売期間が増刊よりも長く、4カ月くらいは本屋さんに置いておいてくれるのだよスッゲぇー！
　でもいつまでも置いてあるから、といって油断するなー！増刊もムックも書店で見かけ次第、即ゲットだ！

『1995SNKカレンダー』…ほかのゲーム雑誌のプレゼントはみんな10名なのに、なぜメストは3名？
（千葉県　ASK君Ⓘ）
★…SNKさんがくれなかったから。チェッ。

僕たちの間では、バーチャファイターのアキラで裸門頂肘を連続で出す人は、無理やり『ずんずん教』に入会させるしくみになっている。
（広島県　中島昇平君Ⓙ）
★ズンズンやられるだけで、いつのまにかやられちまうんだもんなぁ。納得イカン。

しつもん。ゲーメストのライターって、どうやったらなれるの小鉄の兄ちゃん。
（神奈川県　RBI・JFCこと花田サリエリ君Ⓚ）
★まず！新声社の「攻略ライター募集」に応じ、厳正なる地獄の書類審査、並びに羅刹もチビる悪夢の面接を通過しなければならないのだー
　要求されるのは、ゲームの腕（ジャンル全般だ！）、一般常識、そして礼儀だ！覚えておけ小僧。

特別付録にカレンダー♥…ということは、『な○よ○』や『りぼ○』の仲間入りですかねゲーメストも。
（茨城県　うすい・くもさんⓁ）
★全プレをやってしまったときから、その兆候はあったよーな…。

こちらこだわり派



12月半ば、よく行くゲームコーナーに、やっと入ったバーチャファイター2が、年が明けるとすでになくなっていた。どうしてだろう？ お店の都合もあるのだろうけど、もう少しプレイヤーのことも考えてほしかった（泣）。
（北海道　高岡みずき君Ⓜ）

こだわり続ける痴れ者たち人呼んでGチーム

☆俺たちは地獄のコンティニューゲーマー軍団・Gチームだ！俺たちは危険を愛し、そしてミスを愛す！レーザーが2本撃たれてたらとりあえずその間に入って死に、ボスが現れたらまず画面上部が安全じゃないかと疑って死ぬ！それが俺たち、Gチームだ！
さらに俺たちは誰も使わねぇ装備を愛す！バカと呼ばれる。ホーミングレーザーや使えねぇジジィ、役立たずの大男、ノーマルショット…すべて俺たちの愛する装備だっ！文句があったらいつでも呼んでくれ！
「今日はカプコンの大作、パワードギアのフリープレイだ！いくぞマードック！（仮）」
「じゃあオレはガルディン（緑色）でいくぜ！弱そうだからなああ！」
「まあ待て、コング（仮）。ハンニバル（仮）、これをみてくれよ！」
「ゲーメストか、フムフム…なにイッ！プロディア（赤）は決め手に欠けるから慣れるための練習機と考えておこう、だとっ！主人公格を軽んじるとはナンタルチアああサンタルチア（死）みんなっ！フォーディーを使うなっ！ゲーメストに目にもの見せてくれるわっ！」
「そうこなくっちゃ！」
「がってん！」
「みんなっ、標準装備でいけっ！ドリルや剣などはゴミ箱に捨てちまえ！敵国の装備を奪う奴は軍法会議にかけてやるぞ！金は俺が出す!!」
「よっ、弱えええええ！」
コングが吠えた。
「隊長ォォッ！バルカン砲ではちっとも歯が立たねーぜ！」
「いくら撃っても死なない！それがアメリカン・ドラマだ！好きなだけ死ね！金は俺が出す！」
「しかし隊長、連続技を発見しましたっ！」
マードックのみつけたのは連続攻撃→ストンピングという普通の腕ならではの華麗な新技だった。彼らは思った。「ゲーメストに勝った」と。しかし…。
「スキがでかすぎるああ！」
2人は涙した（ガルディンには使えません）。そして金を浪費しつつ、ついに最終ボス。
「このボス無茶苦茶に強えええ！」
「超メガクラッシュで玉砕せよ！金は俺が出す！」
「ちょっと待てよ隊長、その金はもしかして…」
「うむ。次のゲーメストは立ち読みだ…もちろん、明日から塩ごはんだ…ククク…メシより高いゲーメストが悪いのよ…」
「嫌だああっ！俺アイランドに投稿してるのにいいっやめてくれよ隊長ォォッ！」
そして夕日と共に、ボスも沈んだ。
「…隊長、ノーコンティニューのエンディングも…たまには見たいっスね…」
「うん…しかし俺たちはGチームだ。クソ弱い装備でデンジャラスにクリアする俺たちがいなければ、ゲーセンはケチの攻略野郎の巣になっちまう。俺たちの金がゲーセンを支えてるのさ」
「俺たちのゲーメスト…ううっ（涙）」
俺たちは、どんなゲームでも金づくで、クリアするGチームだ。俺たちの仲間はどこにでもいるが、文句があるときは、いつでも呼んでくれ！
（広島県　菅原敬君Ⓝ）
★闘えGチーム！インカム倍増は君たちのヘッポコな腕前にかかっている！
…でも魔界村やグラIIIクリアには、日本の国家予算並みの金が必要かも。



⬆（宮崎県　T・SING君㉒）
★マジクソだー。ぬ、忍者がいねえェ忍者がー。ほかはなくとも忍者っ。



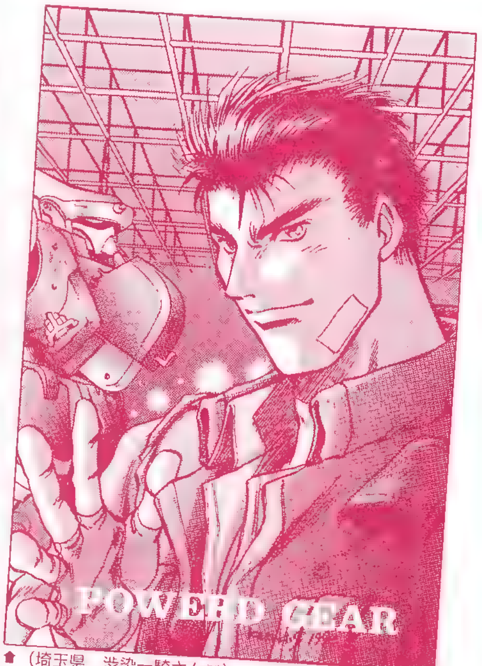
⬆（愛知県　柴司さん㉖）
★最近、アイランドあてでレゲー系のハガキが多いなぁ。それにしてもソロモンは名ゲームでしたな。



⬆（東京都　騎崎ぱるたむさん㉕）
★北はまだまだ寒かろうけど、もーちょいの辛抱だっ。



⬆（和歌山県　志賀史生君㉔）
★こっ、濃いぜッ。モータルIってのも渋い。



⬆（埼玉県　渋染一騎さん㉓）
★VA乗りは根性第一。ヤワはいらねぇ。

万年出勤ならず者部隊 超・芸・魂!



➡(兵庫県　伊倉すじ子さん㉗)

〜胸焼けシニカル劇場〜「南無1975外伝」

☆キース・ウェインは珍・念に招かれ、そして吸われていた。

「む〜ん、キャラ人気命の私にとって目の上のタンコブはあのクララめよ。喝っ!」

そうか…珍・念はクララにライバル意識を抱いていたのか。それなら部屋の隅の等身大クララキャンドル心臓部に捕鯨用の銛が打ち込まれているのも合点がいく。

「人気投票で勝ち残る術はただ一つ、私も若返りの法を会得するしかなかったのだ。この本にもその術が記されていたわ、ゲーメストムック第3弾豪血寺一族2にな。画面写真が大きくて鮮明で初めてでも安心ってやつ?新幹線の話は笑えたぞクックックッ(思い出し笑い)」

とても嫌な吸引が終わり、珍・念のボディがピーチ色に輝き出す。そして変態が終わった。

「生後1歳2カ月の格闘赤ちゃん珍・念くん誕生よっ!つるりん(byコナミ)ではない!一生の記念に毛髪集めて筆も作れるわ!まー私は生来ハゲだがな。コナミからは『バイオミラクル拙僧は珍・念』そして坊主育成ゲーム『珍・★念メーカー』が製作されるであろう。いや、製作させてみようぞ。それはそれでいいとして…」

珍・念は赤子の姿で考えた。

「念には念を入れたほうがいい。かぶりものにも着手しようかな?え〜い、最近死んで霊になった畜生は…」

「私が助けよう…」

「むう、あなた誰?」

「ウィズアウト遠慮だ」

閃光が走り、珍・念の身体は黄色い忍者服に包まれた。

「カ〜ム ヒ〜ア〜なんだとぅ!モーコンのスコーピオンじゃないの!こんなのいっやー!払い師、払い師はいないのか?」

場の雰囲気を崩しかねないほど良く似合うセーラー服、ヤング豪血寺お梅さんが現れた。彼女ほどの才女なら、除霊ができても不思議ではない。

「私の名においてその人の身体から出ていってくれないかな?サヨナラよ。お梅が頼むだけに霊魂さん梅梅(バイバイ)ってね」

終わり

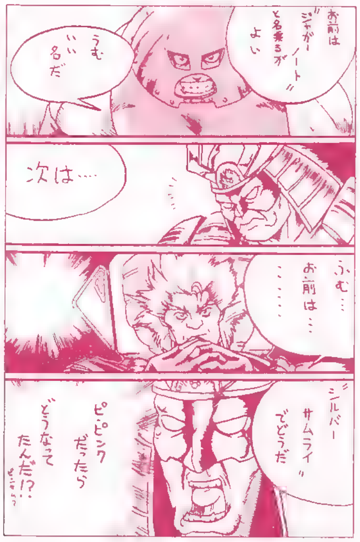
PS・新幹線の話の写真にゴミ箱が写ってました。そこから田渕さんの身長を導き出した所、183cmのナイスガイと判明されました。当たってますか。

(東京都　福田雄一郎君⓪)

★ハズれてます。私はウルヴァリン並みの軽量小型高機動タイプです。ちなみに平常の食事はペプシMXといちごカプリコのみ。



➡(兵庫県　山田秀明君㉘)
★笑ってるバヤイですか。



➡(京都府　村田真吾君㉙)
★深いようでアンチョッキーだったという。



⬆(滋賀県　じ田君㉝)
★思わず「何じゃあああ」と頭抱えるよな。



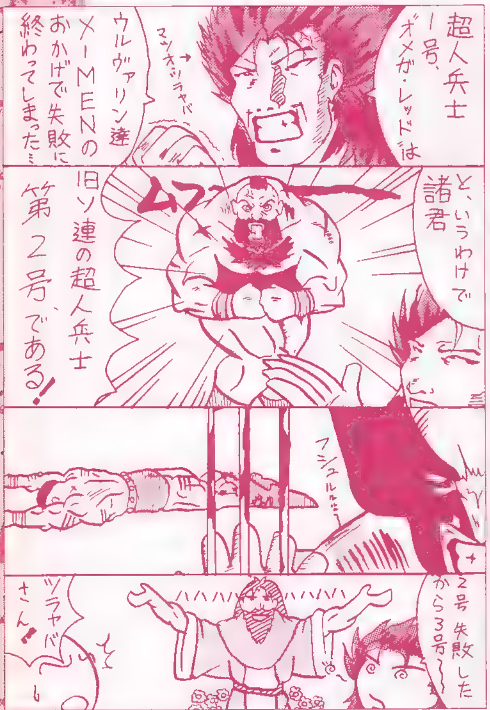
⬆(神奈川県　Mr. Mt君㉜)
★国民総凄惨である。トホホ。



⬆(長野県　バタンブラウン君㉛)
★ドジョウ泳ぎまくり。



⬆(静岡県　みくに葵くん㉚)
★極限状態では自分が最大の敵である。ん?



⬆（千葉県　MON君㊱）
★徐々にびっくり人間大賞と化しているぞう。



⬆（大阪府　ノートゥング君㉟）
★ジジイもコスモゾーンの一部なのです。



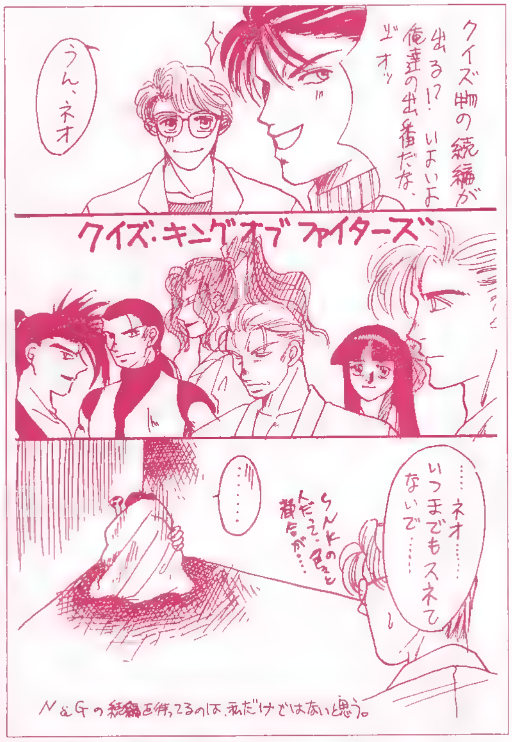
⬆（福井県　味つけちゃぶ台君㉞）
★編集部でももっぱら連続技のモルモット。



⬆（愛知県　自動人形君㊴）
★行きつく究極の称号であろう。



⬆（静岡県　大仏和尚君㊳）
★生兵法は悲劇のモットーだったりする。

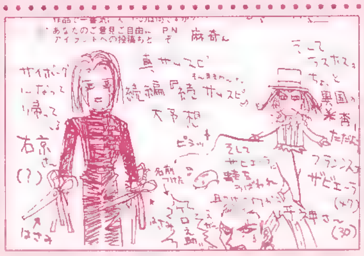


⬆（埼玉県　アキラ丸さん㊲）
★今回はN&G強化月間だ！で、でも…。

～今月の唄心～

地獄のウッキョン
（怪傑ズバットtopの節で）
☆ズバッと残像！ゲボッと喀血！
ズバッと残像！ゲボッと喀血！
1. しゃがみみえた　その刹那
俺の体は　宙を舞い
怒りの　昇り　燕返し
斬って～斬って～斬って～　斬りまくり
ズバッと斬像　ゲボッと喀血！
御免～御免～御免～
追って来た来た　グルーピー
俺は　橘　ウッキョンさ
2. 花を探して　急ぎ旅
俺の行く手を　阻むなら
武器も壊すぞ　燕六連
回れ　回れ　回れ　巻き込んで
ズバッと残像！　ゲボッと喀血！
花を　花を　花を
待っていてくれ　圭殿
俺は　橘　ウッキョンさ
Ⓟ（愛知県　ランドモゲラー君）

☆この超芸魂のコーナーでは、キミの自慢の唄心を募っておる！かえ唄はモチのロンのこと、ゲームのVGMに好き勝手に歌詞を付けてくれちゃっても結構だ！
とりあえず、通学途中や風呂の中ででも考えて、テキトーに送ってくれると嬉しい。



➡こいつぁ笑える…。㊵

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③



担当より

毎度ご商談の場をごひいきにしていただき、誠に…といった前置きはさておき、今回は採用への近道ならびに注意事項をいくつか。

・葉書の表裏両面に住所、氏名（表には電話番号も）を丁寧に書き、ふりがなもうちましょう。

・イラストでの掲載を希望する方は、極力修正液を使わないようにしましょう。葉書以外の物に描いて封書で投稿するのがオススメです。縮小されることも考えて文字は大きめに。

・ネオジオ関係は非常に数が多いので採用率は低いです。価格などの条件が特に重要なので、ネオジオ関係は必ず希望価格を明記してください。

・採用者は抽選で選んでるわけではないので、同内容のものを何通も送っても無駄です。

といったところを守っていれば掲載確率はグンと上がるはずです。特にイラストものは修正液や文字の大きさのせいで惜しくもボツということが多いので気をつけてください。では、今回はイラスト特集でいってみましょう。

買います

●UFOキャッチャー（3×3EYES）の「林原めぐみ」の人形を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡を。売ってくださるかたに「椎名へきる、久川綾、渕崎ゆり子ほか」の寄せ書きサイン色紙を差し上げます。③
（〒157　東京都世田谷区北烏山1－61－10　菅野英之）

●SFC版ストⅡダッシュターボの宣伝用ポスター（バルログ）と同宣伝用ビデオを買います。片方だけでも可。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒468　愛知県名古屋市天白区福池1－140野並住宅7－413　斎藤真一）

売ります

●アニメ版侍魂の宣伝用ポスター、餓狼SPのポスター、SFC用侍魂を売ります。希望品名と価格を明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒229　神奈川県相模原市矢部新町1－7－302　井上希美）

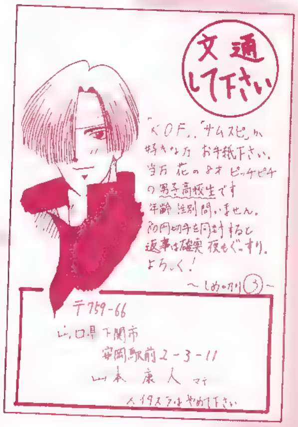
●NEO・GEO　CD本体（フロントローディングモデル）＋龍虎の拳2＋得点王2＋KOF'94＋真侍魂を5万円で売ります（近場優先）。まずはW葉書で連絡ください。②
（〒444　愛知県岡崎市舳越町上川成1　高城裕志）

交換・その他

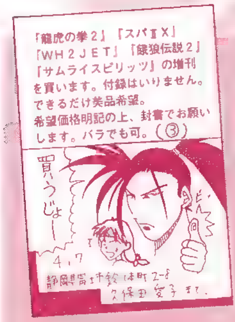
●こちらのNEO・GEO本体＋ファイティングスティックNEO＋餓狼SP（増刊付き）＋WH2（増刊付き）＋メモリーカードをあなたのDUOかDUO－R（RX）と交換してください。まずはW葉書で連絡を。③
（〒868－04　熊本県球磨郡上村大字上1104　桒原憲二郎）

●ゲーム音楽が好きで純粋に「音楽」として聴いている方、私と文通しませんか？男女年齢は問いません。ちなみに私はズンタタとゲーマデリックのファンです。②
（〒441　愛知県豊橋市富本町35サンパークトミモト301　安藤隆行）







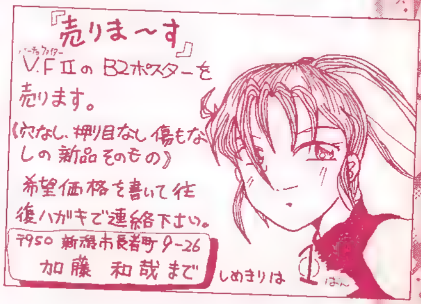


お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4　新声社　ゲーメストアイランド係







POST CARD

料金受取人払

渋谷局承認

2752

差出有効期間
平成7年
12月19日まで
切手を貼らずに
お出し下さい。

150-00
132

(受取人)
東京都渋谷区恵比寿南
3-1-8-2GMV

バンタンデザイン研究所
入学事務局行

VANTAN DESIGN INSTITUTE 案内書無料請求ハガキ

フリガナ 氏 名		男・女	年令
フリガナ 学校名 (会社名)	立		学年
フリガナ 現住所	[〒] 都道府県		
		TEL ( ) —	
興味のある職種	1.	2.	
興味のある学部専攻	学部	専攻	
希望案内書	バンタン昼間部	バンタン夜間部(キャリアスクール)	

Introduce Your Friends!

あなたのお友達でバンタンの案内書を希望されている方がいらっしゃいましたら御紹介下さい。お友達の御自宅にも無料で案内書をお送りいたします。

フリガナ 氏　名		男・女	年令
フリガナ 学校名 （会社名）	立		学年
フリガナ 現住所	［〒　　　］　都道府県		
		TEL（　　）　—	
興味のある職種	1.	2.	
興味のある学部専攻	学部　専攻		
希望案内書	バンタン昼間部	バンタン夜間部（キャリアスクール）	

VANTAN DESIGN INSTITUTE

Event Booking!

'95年4月。VANTAN 新専攻誕生。

マックアート専攻。マックデザイン専攻。フォトグラフィ専攻—。数多くのクリエイターを育ててきた『バンタンデザイン研究所』(SINCE1965)から、Macintoshを駆使したデジタルアートの世界へ向けて、'95年4月、3つの新専攻が始動する。



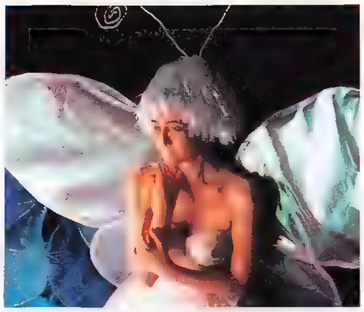
この作品は２枚の写真とＣＧを使って創られたものです。現在、CD-ROMディレクター、ＣＧアーティスト、カメラマンとして活躍中の金子誠氏の作品です。金子氏はヘアメイクアーティストを経て（バンタン夜間部卒）、カメラマンとして独立。マックを駆使して数々の作品を生み出しています。１月にはCD-ROM発売、写真展なども開催。バンタンの講師も務めています。



コラージュすることを考えて写真撮影



バックに使用するイメージフォト



イメージ通りに仕上ったフォト



加工、CGを加え作品を創る金子氏

コンピュータはアートやデザインの世界に多大な影響を与えている。クリエイティブはテクノロジーの進化により無限の可能性を持ったと言えるのだろう。こうした中、常に時代の先駆けとなるクリエイターを育成してきた「バンタンデザイン研究所」は、次世代のアーティストを目指す人達のために新しい専攻を開設する。ビジュアル学部の中に設けられる３つの新専攻は、マッキントッシュをデザインツールとして使用し、創造力を増幅させ、アートやデザインの世界をさらに進化させることだろう。

マックアート専攻はアートをデジタルで表現することを学び、自己の芸術性を追求していく。マックデザイン専攻はデザインをコンピュータグラフィックスで表現し、商業印刷物作成のプロセスを学ぶ。フォトグラフィ専攻では撮影の技術を学ぶと同時に、写真のコラージュなどデジタル表現をマスターする。

バンタンの新しい顔に期待して欲しい。

COURSES

Visual

グラフィックデザイン専攻(２年制)
フォトグラフィ(２年制)
ポップアート専攻(２年制)
マックアート専攻(２年制)
アニメデザイン専攻(２年制)
マックデザイン専攻(２年制)
コミックス専攻(２年制)

Fashion

ファッションデザイン専攻(３年制)
パターンモデリスト専攻(３年制)
２年速成デザイン・パターン専攻(２年制)
ファッション企画・プレス専攻(２年制)
スタイリスト専攻(２年制)
ストアプロデューサー専攻(２年制)
スタジオメイク専攻(２年制)
テクニカルメイク専攻(２年制)

Interior

ショップインテリアデザイン専攻(２年制)
ディスプレイコーディネーター専攻(２年制)
住空間インテリア専攻(２年制)
フラワーコーディネーター専攻(２年制)

Life Market

雑貨スタイリング専攻(２年制)
雑貨デザイン専攻(２年制)
雑貨ショップマネジメント専攻(２年制)

GUIDANCE

バンタン昼間部入学相談会を開催／フランクなスタッフが不安や悩みにホンネでお答えします。
日時：2月15日（水）～2月28日（火）10:00～18:00
※（上記のお好きな日時で約1時間）但し日曜日は除く
場所：バンタン本館
予約：返信用ハガキかフリーダイヤルにて
対象は高校生以上です。

SPRING SEMINAR

WARM UP／'96年度バンタンイベントの幕開けです。２日間のスペシャルセミナーを体験しよう／

■コース・日程
スタイリスト(A、B日程)・メイクアップアーティスト(A日程)・ファッションデザイン&パターン（B、C日程）・グラフィック&ファインアート(A、B日程)・マックアーティスト（C日程）・フォトグラフィ（B日程）・インテリアデザイン&コーディネーター（A日程）・フラワーコーディネーター(C日程)・雑貨バイヤー&デザイナー(B日程)・雑貨バイヤー&スタイリスト（C日程）

A日程：３月27日(月)～28日(火)・B日程：３月29日(水)～30日(木)・C日程：３月31日(金)～４月１日(土)(各コース定員になり次第締切です)
■FEE：１コース　7,000円
■申込：スプリングセミナーパンフレットをご請求下さい。
対象は高校生以上です。詳しくは ☎ 0120-03-4775

INTERNATIONAL

米国サンフランシスコ4年制美術大学「アカデミー・オブ・アートカレッジ」と、英国ロンドン公立大学「ユニバーシティ・オブ・イーストロンドン」との教育提携により、バンタン卒業生は選考試験免除で編入留学が可能。卒業と同時に美術学士(BFA)、芸術学士（BA）の称号を取得することができます。

'95 入 学 願 書 受 付 中 ／

'95入学案内書・スプリングセミナーパンフレット（無料）のご請求・お問い合わせは返信用ハガキかフリーダイヤルで

☎0120-03-4775

VANTAN **バンタンデザイン研究所**
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-2GMV



おまたせ！隠し技のコマンド全公開だ！

GALAXY FIGHT ギャラクシーファイト
—UNIVERSAL・WARRIORS—

前号で紹介した隠し技を徹底紹介。システム面でもガードキャンセルやキャンセルダッシュなど新情報が目白押しだ。

ぎゃらふぁあい最新情報！

前号の「固めからの脱出」という記事では不明だったガードキャンセル。これが実際に、ガードをキャンセルして必殺技が出ることが確認された。それに加えて、実はダッシュにも秘密が…。では、まずガードキャンセルのほうから見ていこう。

見てから間に合うガードキャンセル

ガード中にコマンドを入力し、ガードの硬直をキャンセルして必殺技を出すことで、相手の技の隙に叩き込む、それが、ガードキャンセルである。当然、連続技であっても、ガードしてしまえば、キャンセルして反撃することが可能となる。タイミングはそれほどシビアではないので、先行入力なども必要ないのだ。



ガードキャンセルで反撃できる技を覚えてしまおう。ガードしたら即入力。



技の隙に決まるぞ。

すべての地上の必殺技（コマンド投げ含む）は、ガードキャンセルから出すことができるが、技によって向き不向きがあるのでいろいろ調べてみよう。



コマンド投げでもOK。間合いを考えて使おう。

キャンセルダッシュを駆使すべし

ダッシュを中心としたスピーディーな攻め合いが魅力のギャラファイ。このダッシュにも秘密があったのだ。

それは、**ダッシュも必殺技扱いであるということだ。**これによってどういうことができるかというと…、

1．通常技をキャンセルしてダッシュができる
2．ガードをキャンセルしてダッシュ
3．ダッシュ（ダッシュジャンプ）攻撃で削れる

…といったところ。1は、攻撃の連携や奇襲に便利。キャンセルダッシュ→必殺技など連続技にも使えそうだ。



CPUがよくやる中足キャンセル…。



バックダッシュ。ガードキャンセルをねらっている相手に効果的。

2が特に有効なのはひき逃げに対して。ガードキャンセルダッシュで追いかけて反撃しよう。3は特に説明の必要はないだろう。ちなみに通常技、必殺技共にダッシュから出すと攻撃力が上がるぞ。



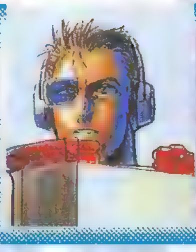
キャンセル前ダッシュで混乱。



ガードの硬直が解けてからでは間に合わないが…。



ガードキャンセルダッシュなら間に合うぞ。



気にくわない奴を燃やしてしまおう!
ロルフ

隠し技の飛び道具と火炎放射でロルフの戦術の幅を広げよう。

担当：GYU

今回は隠し必殺技をふたつ紹介しよう。

ロルフショットの欠点はこの技で埋めよう

●ニーリングロルフショット

まずひとつめの隠し技はニーリングロルフショット。前転してから膝をついて飛び道具を撃つ。インストにもある、ロルフショットは立ち状態で飛び道具を撃つため、しゃがんだ相手に当たらないという欠点がある。その欠点をニーリングロルフショットを織りまぜて使うことによって埋めることができるので、相手と離れたときに撃ちまくろう。コマンドは←↙↓↘→+A or B or Cだ。



ニーリングロルフショット。スキはアカイが使える技だぞ。



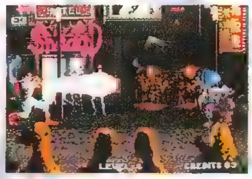
小さいキャラにしゃがまれると当たらないロルフショット。

ストライキングナパーム	レバー1回転+攻撃ボタン
ニーリングロルフショット	←↙↓↘→+攻撃ボタン

キャンセル技で相手を燃やしまくろう

●ストライキングナパーム

腕から約3キャラ分のリーチがある炎を出す。出るのは遅いが当たり判定が強く、発生時間も長いので使える。だが、この技の真の使い道はキャンセルにある。このゲームは飛び道具にキャンセルをかけることができるのだ。まず相手に接近して飛び道具を撃つ。すぐさまストライキングナパーム（レバー1回転）を入力すると、飛び道具をキャンセルして炎が出るのだ。飛び道具を相手が相殺してくれると相手の硬直中にヒットするのだ。ぜひ、使おう。ほかにも通常技をキャンセルしてストライキングナパームを撃つことができるが、連続技にはならない。中間距離で技を出して硬直中にコマンドを入力していきなり撃つのもいいかもしれない。



意外とリーチが長いストライキングナパーム。



飛び道具を撃った直後に…、



キャンセルストライキングナパームだ。



踏み殺しても裂斬殺!
カズマ

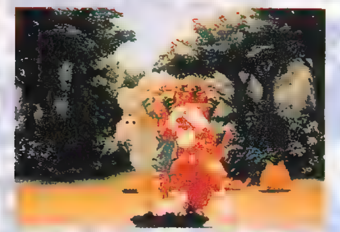
隠しの投げ技、裂斬殺はカズマの攻めの中核を成す技だ。

担当：ギィ

●疾風回身　裂斬殺

カズマの隠し必殺技はコマンド投げである。決まると相手の周りを回りつつ上昇、足から相手めがけ、一直線に急降下攻撃をかけるという、この上なく格好良い技である。

しかし2つ問題がある。投げ間合いが非常に狭いことと、Dボタンを使用するため、入力失敗時や間合いの外で入力したときに挑発が出て、大きな隙を見せてしまうことだ。



相手の周りを回りつつ上昇…。

疾風回身　裂斬殺	
相手の近くで→←↙↓↘→+D	

だがしかし！これらの欠点を補って余りあるほどの使い方があるのだ。その方法とは、**ダッシュから直接出す**、というものだ。この技はギャラファイの投げ技の中で唯一、ダッシュから直接決めることが可能なのだ。ここまで書けば、1/30・2/15合併号の記事を読んでくれた人ならすぐに理解してもらえただろう。そう、ひき逃げモードの選択肢の一つとして使うのである。

ガードがちの相手には、ダッシュ裂斬殺を使い、無理に反撃しようとする相手には、ダッシュからの颶風剣や殺風陣を叩き込んでやるのだ。

このダッシュ裂斬殺にはもう一つ利点がある。それは失敗しても挑発が出ないということだ。これで失敗しても隙を見せずに済む。

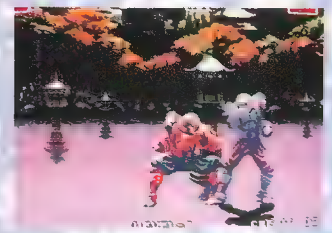
最初のページで紹介されているキャンセルダッシュをすれば、実用性はさらにアップする。B足払いキャンセルダッシュ裂斬殺と殺風斬との二択とか、探せばいろいろとありそうだ。



相手めがけて…、



どおうりゃあ〜〜！



ひーッ遠かったあぁ！



→→←↙↓↘→というコマンドの技と思ってかまわない。



レバー入力を済ませておき、相手と重なったらDボタンだ。



かかっておいで!

ジュリ

これぞ隠し技の極み。爽快に決めていこうぜっ!

担当：新星某K-TAN

ジュリの隠し技は、対空と乱舞系の2つ。特に対空技であるサマーソルトは使えるので、ビシバシ使っていこう。

決まれば最高！ギャラクティカサイクロン

いわゆる乱舞系の技であり、複数のパンチやキックを相手にブチかます。

これは、全キャラ中唯一の技の持ち主でもある。

分身しながら走って相手に突進していくのだが、この間、走っていく距離は意外と短い。

くらい判定もあるので、そう簡単に決めることはできないだろう。

しかし、コマンドを入力した瞬間に素早く走っていくので、相手の必殺技の硬直を狙っていくといいだろう。

ガードされると投げられてしまうという欠点も持っているので乱発するのは控えたい。

ギャラクティカ・サイクロン	➡⬅⬋⬇⬊➡+A.B.Cボタン同時押し
サマーソルトキック	⬇⬋⬅+攻撃ボタン



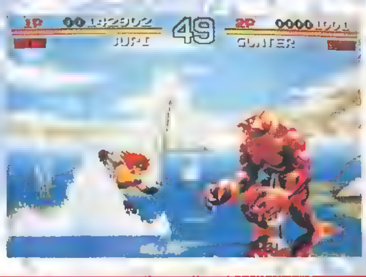
バシバシドカドカ！く〜っ最高だぜっ！



覚悟おしっ！

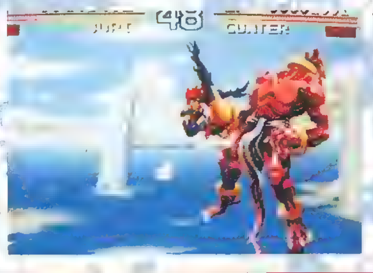
あってよかった対空技サマーソルトキック

強い対空技のないジュリにとって、隠し技であるサマーソルトキックは非常に貴重な存在である。



ダッシュして…、

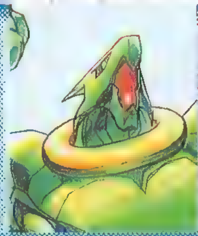
しかし、相手によっては、技が出ているのにもかかわらず潰されることがある。だからといって使わないわけにもいかないので、ガンガン使っていこう。



サマーソルト！これはかなり強力だぞ。

この技は普通に出すよりも、ダッシュから出したほうが強力であり、相手に打ち負けるということはまずない。ガードされても間合いが開くので、反撃されないのも利点の一つだ。

ダッシュサマーソルトキックは、かなり心強い味方となるだろう。



レバーグルリン

ギュンターブルス

走れ、たたけ、ぶん投げろ!!とにかく熱い投げ技を持っている青年である。

担当：MAN次郎

今回はコマンド表といっしょに、ギュンターの投げ技を挙げていこう。もちろん主戦力になるので、使えるようにしておくべし!!

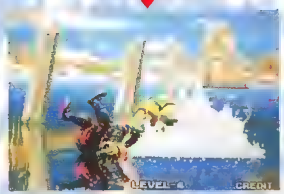
ステップ① 慣れてない人はこれ =ワイルドシェイク=

隠し技が両方投げ技となっているのだが、最初に覚えておいたほうが良いのはこれ。何といっても、コマンド後にボタン1つというのは、後々見てるとおいしく思えてくるぞ。だが、ハンマーブレイクにくらべると威力は落ちるので、これを使うのは本当に最初のうちだけにしておこう。

主な使い方は、ハンマーブレイクと同じだ。したがってこのまま読みつづけていってほしい。



こんなモーションで、



こんな風にたたきつけるぞ。

ワイルドシェイク
レバー１回転+攻撃ボタン
ハンマーブレイク
レバー１回転+A.B.C.同時押し

ステップ② 使いこなさなきゃダメ!! =ハンマーブレイク=

やっぱりメインの武器はこれ、ハンマーブレイクである。威力も全キャラ中一番強く、決まると相手に心中有利に立つことができる。ボタン3つ同じ押しさえできるのならば、一試合に一発は決めていける(ようにしたい)。

使い方は、一番楽なのがガードキャンセルで出す物。一応出てきた技の最後をガードキャンセルさせるのがセオリーではあるが、レバーを1回転以上するとジャンプしてしまうので気をつけよう。

2つ目はやっぱり連携技で、A攻撃をキャンセルして出すのが強い。ダッシュAキャンセルハンマーブレイクが出せれば問題ないだろう。後は、ジャンプC→A→ハンマーブレイクにつなげれば最強3段になる?ぞ。フェイントで、ブルショルダーAをガードさせて、そこからハンマーブレイクに持っていくのもある。

しかし、かなりバクチ的なので使えるがお薦めできない。

投げ間合いとしては、そこまで広くはない。ほとんど普通投げと同じくらいで頭の中に入れておこう。でも、ほんの少しだけ広いかな。

では、これからゲーセンに行き、対戦者を投げつけよう。



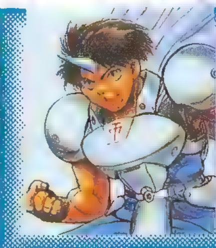
ジャンプCから、



Aにつないで、



キャンセルのハンマーブレイクだ!!



華麗なる逆転劇のために
アルバン

死中に活を見いだし、スーパーアルバンで大逆転だっ!!

担当：SHIN落合

対空アルブラスト

通常のアルブラストが水平方向に飛ぶのに対し、地上から**斜め上方向に**飛び道具を撃つことができる。

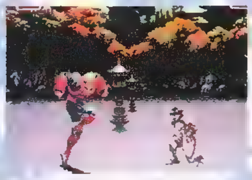
見た目はいかにも対空兵器っぽいのだが、相手が跳びこんでくるのを先読みして出さないと当てにくく、対空技としてはオススメしがたい。



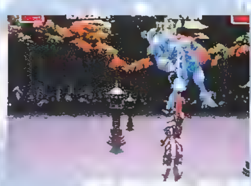
地対空荷電粒子砲(仮称)。狙ってみたい人向けですね。

アルサンダー

腕から上空にむけて電撃を放つ、**アルバン唯一のタメ系の必殺技**である（タメ時間は、ゲーム中のタイムカウンターで**1秒くらい**）。電撃が出ている時間が長いので、見た目よりも当てやすい技だ。



タメるときは、しゃがみガード方向（斜め下）にレバーを入れよう。



そして、レバー⬆とボタンを同時に入力する感じで出してみると…「ビリッときたァ～!!」

しかし、有効な場面がかなり限定されており、あまり実用的ではないのが難点。

（・①自分が転ばされたときの起き上がり時に、相手が通常よりも深めに跳びこんでくる「めくり」狙いの対応策として。②ゴールデン・ドーンのファイナルメガドライバーなど、ジャンプ中に出してくる必殺技の予防策として）

ただし、対CPU戦においては意外に使える技になっている。しゃがみA連打で、相手のある動作を誘うのがコツ。（対象はルーミとドーンね）

対空アルブラスト	➡⬇⬊＋攻撃ボタン
アルサンダー	⬇ため⬆＋攻撃ボタン
スーパーアルバン	体力ゲージ点滅中 ➡⬅⬋⬇⬊➡ ＋ⒶⒷⒸ同時押し

これぞ真骨頂!!スーパーアルバン

一定量のダメージを受けて体力ゲージが赤く点滅したときに、上記のコマンドを入力することによりアルバンは変身することができる。



変身するときは余裕を持って。まずは相手を転ばせておこう。

変身後は攻撃力に著しい変化が生じるのだが、それぞれの技を有効性を考慮して分類していく。参考にしてほしい。

Ⓐ威力が倍増し、なおかつ有効な技…

「アルスラッガー」

「ダッシュからの攻撃」

Ⓑ威力は倍増したが、あまり有効ではない技…

「通常攻撃（ただし、Bボタン系の攻撃はどれも強力ー）」

「投げ系」

Ⓒ相変わらず有効だが、威力も相変わらず技…

「アルブラスト」

「アルファイヤー」

（以上、担当者計測値による）

特にアルスラッガーなどは、一発逆転の可能性を秘めているだけに、積極的に狙っていきたいところだ。ガードキャンセルから出すと当てやすいぞ。



例えば、ラビットブローの3発目をガードした瞬間にボタン同時押しを連打する。直後、ルーミに人生最大の危機が…。



おまたせ!いっくよ～♡
ルーミ

ルーミには挑発が2つあるぞ!（大ウソ）それが"じゃいあんとなっくる"だ!

担当：ギィ

●**ジャイアントナックル**

ルーミの持っている隠し必殺技は、ただ一つ。「ぐるぐるぱんち」の名でゆーめーな「ジャイアントナックル」だけである。

コマンドを入力すると、「いっくよ～」と腕をぐるぐると回し、巨大化した拳で殴り、吹き飛ばすという超ハデな技である。実戦ではどうにも使いにくいうえに、ジャンプの反応が良いせいか、レバー1回転のコマンドが他キャラより出しにくいような気がする。



「いっくよ～♡」ぐるぐる…。

ジャイアントナックル	レバー1回転＋攻撃ボタン



ぐるぐるぐる…。

一番安全に、そして簡単に出す方法は、中距離で飛び道具をガードキャンセルして出す方法。飛び道具をガードしたらすぐにレバーぐるぐるボタンをポンッ!てな感じで出せるぞ。

しかーし!やはり気絶させたときに決められるように、立ちでも出せるよう練習するのだーっ!!



どっかーん♡
ふっとぶのだーっ。



すかし「あちゃ」からの「いっくよー」もアヤシイ。



本当の使い所はあるのか？
ムサファー
一撃の威力はでかいが、その分出るまでのスキが大きすぎる技だ。
担当：ぬき

●ムーンスパイラルレッグボマー

コマンド入力が完成するとムサファーの目が赤く光り、上空に高く舞い上がった後、相手にケリをかます。見ばえの点ではスゴクかっこいい技かもしれない。

しかし、この技には大きな欠点が2つあり、そのせいで使い所が大きく制限されてしまっている。その欠点とは…。

まず一つ目。出るまでが遅く、相手に見切られやすいのだ。

前述した通り、コマンド入力が完成した後、目が赤く光る。この動作があるために相手にすぐバレてしまう。

これを防ぐには、キャンセルから出すなどの工夫が必要だ。何も考えずに出すと、光っている時に落とされたり、バックダッシュで逃げられてしまうぞ。

そして、二つ目は…。技の判定が前に短く、接近して出さないと相手に当たらないのだ。

しかし、もし技が出たならば、最接近の時のみ、めくりが狙える。出てしまえばそこそこ強い技なのだ。

さて、この技の実戦的な使い方だが、相手の跳び込みを先読みできた時に着地地点に置いて、ガード方向を惑わせる、などの使い方が良さそうだ。

当たれば確かに大きいがその分のリスクがあまりにも大きい。実戦投入するにはちょっと使えない技になってしまうかもしれない。

悪い点ばかり書いてきてしまったが、ムサファーにはこの技を使わなくても通常技や必殺技に十分強い物があるのでムーンスパイラルレッグボマーを使わなくても勝っていけるはずだ。

ムーンスパイラルレッグボマー	レバー１回転＋攻撃ボタン


飛び道具を出した後に跳び込んで来る相手には…。



これが使えなきゃ話にならん！
G・ドーン
(ゴールデン)
飛行準備はいいか、[illegible]はいいか。じゃあフライトしていこうか〜〜〜っ!!
担当：MAN次郎

フライングクロスチョップ	ジャンプ中←↙↓↘→＋攻撃ボタン
背面アタック	ジャンプ中→↘↓＋攻撃ボタン
ファイナルメガドライバー	ジャンプ中→↓↘＋攻撃ボタン

ドーンの隠し技と言えば、やっぱり空中技しかない。それをいかに使いこなすかによって、戦術を繰り広げてみよう。

45度で攻める!! ‖フライングクロスチョップ‖

コマンドがちと難しいが、空中のどこからでも出せるのはありがたい。しかも、これが決まった後は相手が倒れないので、次への技へつなぎやすいぞ。

もちろん、しゃがみガードすることはできず、スカった後のスキも小さい。だが、A、B、Cで変化する点がほとんどないので覚えておこう。

この技の主な使い道は、相手が技を出した所に合わせて出すといった物。ねらう位置は、ヘソの部分をねらうとちょうどいいだろう。この場所に当てれば、ちょうど間合いに入っているため投げへとつなぎやすいぞ。


そうそう相打ちにはならないので、ガンガン入れろ!!

落石注意 ‖背面アタック‖

ドーンが使う攻撃の中では、これをどうするかによって戦術が大きく変わる。前文のフライングクロスチョップと同様、空中どの位置からでも出せるのは、やはり使い手が大きいぞ。

クロスチョップとのちがいは、それぞれ間合いがちがうということ。背面アタックの場合は、できるだけ相手と近くにいる所で出し、特に相手の起き上がりへ攻めるには欠かせないだろう。

めくりか表かスカされるか、相手に投げへのプレッシャーをかけて使いこなしていけ。


表か…、



メクリか…ダウン後は恐ろしいドーン。

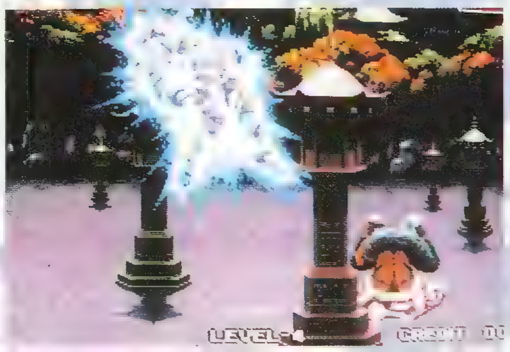
はさむ電撃パンチ!! ‖ファイナルメガドライバー‖

ただ垂直ジャンプから出したのでは、真下に飛び道具が出るだけでまったく使いづらいのがこれだ。

この技は、飛び道具と自分の拳に攻撃判定があり、どちらが決まっても相手がしびれて転んでくれる。使い方は、相手と距離を大きく取り、ダッシュジャンプから跳びこすようにするといいぞ。間合いとジャンプして技を出す場所によって、相手を飛び道具と本体の攻撃で混乱させることができる。この技は、うまく使えば当て逃げもでき、削りもできるので有効な必殺技になりそうだ。

しかし、かなりコマンドが難しい。空中に飛んだら、すぐにコマンドを入れて、最後キッチリレバーを斜め下に入れるよう心がければ出しやすいぞ。ここでの注意は、技は相手を跳びこす前に出すこと。跳びこしてしまうと、コマンドがさらに入れにくくなるので注意してほしい。

最後に、投げ技が好きな人は、ぜひドーンを使おう。数多い投げへのバリエーションが君を待っているぞ。



当て逃げモードも入れる。


真下に打っちゃだめよ…。

CPU 一人でやるなら見るしかない ㊙のち、し、き♡

実はこのCPUはランダムじゃ～ないのよ。表とかを点数稼ぎの参考にしてください。

担当：MAN次郎

出現キャラの見切り方

ギャラクシーファイトのCPU戦は、点数とタイム2つが合わさっているので少々ややこしい。ハイスコアをねらうのならば、ぜひとも点数高めのタイム少なめで進行したいものである。

今回は、これといってスコア的なことはふれていかないが、稼ぐ人にとって重要な要素である、CPUの出現パターンについて見てもらいたいと思う。

そこで気になってくるのが、一人目の相手になるキャラ。実のところ、この一人目の秘密はデモ画面にあり、クレジットを入れる直前に出てくるランキング表示の背景がポイントになってくる。ここまでいえばわかると思うが、CPUの一人目は、そう、この背景に出てきた星を母星にしているキャラになるのだ。

もしその母星と自分の使うキャラが重なった時はどうするの?と思った人も安心。そんな場合は、ここにデカデカとのっているコマンド表を見てもらい、自分が最初のパターンで始まると覚えておけばよい。しかし、ゲームのシステム上同キャラ対決のCPUはボス前に出るので、表ならば、自分スタートのパターンだが、略された名前のキャラが最初にくると考えてもらいたい。

が、例外で一度もランキングの表示を見ずに、クレジットを入れた場合（電源入れてすぐとか）は、一人目がだれだか知ることはできないぞ。そんな時は事故とみなそう。



ここの画面を見逃すな!!

クリアまでの道筋（スーパー初級編）

プレイヤーは、自分以外の出現キャラをすべて倒さなければならない（途中に出てくるボーナスは気にしない）。そして、最後にヤコブを倒して同キャラ戦を終え、最後の闘いへと進む。では、一キャラずつ、一言コメントしていくことにしよう。



ヤコブは変身して同キャラになる。

VSロルフ、とにかく暴れてくる、ラピッドスラッシュに㊟

VSカズマ、間合いの取り方がうまい、むやみに跳ばないようにしよう。

VSジュリ、手数が多いので、ガードキャンセルの的に…。

VSルーミ、ローリングクラッシュが多い。ガードしてからのダッシュ攻撃を覚えろ!!

VSギュンター、あまり投げにこない。だが、リーチの長さをいい感じに当ててくるぞ。

VSアルバン、飛び道具が消せればけっこういける。接近戦に持ち込め!!

VSG・ドーン、とにかくよってくる。ジャンプを待ち、昇り攻撃や対空兵器で返そう。

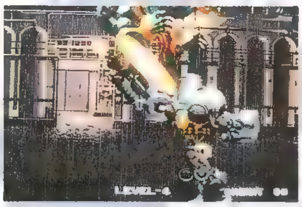
VSムサファー、小技とムサファーミサイルがいたい。対空が少ない所につけこみ、空中戦で攻めよう。



どうなるのかなぁ～、おっかねえ投げにくんなよ。

CPUパターン表	
カズマ⇨	ア→ロ→ジ→ム→ル→ギ→G
ロルフ⇨	ム→ジ→ギ→ア→ル→G→カ
ジュリ⇨	ギ→カ→ア→ロ→ム→G→ル
ルーミ⇨	ム→G→カ→ア→ロ→ギ→ジ
ギュンター⇨	ム→ル→ロ→カ→G→ジ→ア
アルバン⇨	ギ→ム→G→ジ→ル→ロ→カ
G·ドーン⇨	ロ→ア→ム→ル→カ→ジ→ギ
ムサファー⇨	ア→ギ→ル→G→ジ→カ→ロ

カズマ→カ	アルバン→ア	ロルフ→ロ	ジュリ→ジ
ムサファー→ム	ルーミ→ル	ギュンター→ギ	G·ドーン→G



跳びこみすぎても返されるぞ。

とまあ、どうだったかな。CPUの稼ぎがとにかく熱くなるので、一度はやってみよう。パターンはこれからを待ってくれ!!また、スタートする時にスタートボタンを押しっぱなしにしておくと、タイムのほうがスコアに表示されるので知っとくといいだろう。

「あ・ア」

あるふぁでんし【アルファ電子】アルファ電子株式会社

株式会社エーディーケイへの変更前の社名。

あんこくちょうぶかい【暗黒超武会】

ワールドヒーローズ2JETにてストーリーモード終盤に出現する「世界英雄超武会」の最終ステージ。
ここで登場するラスボス「ゼウス」の変身は話題を呼んだ。

えーでぃーけい【ADK】株式会社エーディーケイ

一九八〇年に設立されたゲームソフトメーカー。
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と可能性を秘めた「開発指向型企業」。

えどもんど・あんど・りちゃーど【エドモンド&リチャード】

クロススウォードの主人公　金色の鎧と銀色の鎧をまとった旅の騎士。

「か・カ」

かだしす【カダシス】地名

マジシャンロード、クロススウォードの舞台となる国。
豊かで平和な国だが、なぜか侵略ばかりされている。

かつお【勝男】

痛快GANGAN行進曲に登場する草薙条の舎弟。
草薙条のガンガン必殺「友情の合体熱血パンチ」では相手を押さえつけるという重要な役割を持っている。
「条さん、やっちゃって下さい！」は有名なセリフ。

がんがんひっさつ【ガンガン必殺】

痛快GANGAN行進曲の一定条件時のみに使用できる特殊必殺技。
代表的な技名として、「友情の合体熱血パンチ」「ジェラシーボンバー」等が挙げられる。

くろすすうぉーど【クロススウォード】

3D視点(フロントビュー)で展開する全七章に及ぶブレードアクション。
千年の眠りから覚めた太古の魔人（ナウシズ）によってベルカナの地の国王アングスターは、脅威にさらされていた。奪われたベルカナの地を取り戻すため、帝王ナウシズに立ち向う「最強の騎士伝説」。

くろすすうぉーどII【クロススウォードII】

ネオジオCDオリジナル製品クロススウォードの続編。復活した闇の魔人「ナウシズ」を倒すべく「騎士」「忍者」「術師」が剣と魔法、必殺技、特殊攻撃を駆使して戦う。コマンドによる必殺技やジャンプ、ダッシュができる。ネオジオCDでしか楽しめない3D視点のアクションゲーム。
一九九五年五月に発売予定。

「さ・サ」

しーそーげーじ【シーソーゲージ】

ワールドヒーローズ2でデスマッチモードのみに出現する。特殊な1P・2P共用の体力ゲージ。相手にダメージを与えるほど自分のゲージが増える。

じまくすーぱー【字幕スーパー】

ニンジャコマンドー・ワールドヒーローズ2JET等で登場するプレイヤーの熱き心。実際、プレイヤーが全部を読むことは難しいが、ギャラリーはそれを読んで楽しむことが出来る。

ぞう【象・ゾウ】

ラリーチェイスに登場。ドライバーの行く手を遮る。ぶつかると「パオーン」と鳴くのに、牛だと思っている人が多い。

「た・タ」

たいむましん【タイムマシン】

ニンジャコマンドー・ワールドヒーローズシリーズ等で使用された機械。ADKのゲームではかなり登場回数が多い。制作者については「博士」とだけ記しておこう。

だましきぜつ【騙し気絶】

ワールドヒーローズ2JETでの技。レバー下+Cボタンで気絶しているように見せかけることが出来る。希に、本当に気絶していることがあるらしい。

だるまいちぞく【ダルマ一族・ダルマ帝国】

優れた科学力を持ちながら汚染によって母星を失った帝国。宇宙を漂流するダルマ帝王は惑星ラギを我が手に入れようと侵略命令を下す。

つうかいがんがんこうしんきょく【痛快GANGAN行進曲】

奥行きのある対戦格闘ゲーム。一二〇カウントの真剣勝負、強烈な武器必殺、駆け引きが全ての投げあい、そして究極のトドメ技「ガンガン必殺」。熱傑八人が繰り広げる痛快対戦アクション。「GANGANTシャツ」が話題を呼んでいる。

でさふぃーお【デサフィーオ】

店名（痛快GANGAN行進曲・ACT 0登場）。

本牧埠頭入口の近くにある喫茶店。平日の午後であれば草薙条を見ることもできる…らしい。

てれふぉんさーびす【テレフォンサービス】

最新ソフトのお知らせや㊙先取り情報等、お徳な内容満載。ADKテレフォンサービス048−775−2347

どらごんうぉーりあ【ドラゴンウォーリア・火炎獣人】

マジシャンロードに登場する。主人公が火のエレメンタルと火のエレメンタルを掛け合わせることによって変身した獣人。火を自在に操る。

「な・ナ」

にんじゃこまんどー【ニンジャコマンドー】

縦スクロールアクションゲーム。ジョー・タイガー、レイア・ドラゴン、リュー・イーグルの3人が繰り広げるシューティングアクション。「死の商人スパイダー」を倒すため仕組まれた罠を打ち破り、平和な未来を求めて戦う。字幕スーパーで、レイアのセリフ「美人薄命」は有名。

にんじゃこんばっと【ニンジャコンバット】

忍者シリーズ第一弾の横スクロールアクションゲーム。悪の軍団「幻妖斎」を滅ぼすべく、「ジョー」「ハヤブサ」は要塞ニンジャタワーへ。仲間を集めて「ニンジャコンバット」を結成し奥義を尽くして闇を斬る。

青巻物・黄巻物・緑巻物(早口で言ってみよう!)でレベルUPする。

ねおじお【ネオジオ・NEO・GEO】

ネオジオはエス・エヌ・ケイの商標です。

「は・ハ」

ふうま【フウマ・風魔】

ご存じオラオラ忍者・対戦格闘皆勤賞男。

風魔一族ということでは「ニンジャコマンドー」で「爆裂究極拳」を使うリュー・イーグルが登場しているので、5タイトル連続登場である。リュー・イーグルはフウマの様に派手ではない。

ぶるー【ブルー】

ラギの主人公・インセクタリアン(昆虫人間)。密林地帯ジャモ出身で薬術大会の優勝者でもある。ラギ王家の第二王女「ファア」に想いを寄せている。

「ま・マ」

まじしゃんろーど【マジシャンロード】

シューティングアクションゲーム。

失われた八冊の魔導書の封印を求めて「マジシャンロード」最後の末裔「エルタ」が今、旅立つ。愛すべき祖国を救うために混沌と恐怖の時代に終止符を打つ。カエルノステージハムズカシイラシイ。

まるすこーぽれーしょん【マルスコーポレーション】

複合軍事産業「マルスコーポレーション」。

実はニンジャコマンドーの敵「スパイダー」の本拠地。タイムマシーンを隠し持ち、未来を戦場の渦に巻き込もうと企む。

「ら・ラ」

らぎ【ラギ】ファンタジーアクションゲーム

「ダルマ一族」によって汚染された惑星「ラギ」はインセクタリアンの住む美しい星であった。ラギの自然を取り戻すために立ち上がった少年「ブルー」。めざせ帝国!

らりーちぇいす【ラリーチェイス】レースゲーム

「世界ラリー選手権」と「パリ・ダカールラリー」の二つのレースを実際のデータを基に可能な限りリアルに再現したタイム制のレースゲーム。

「わ・ワ」

わーるどひーろーず【ワールドヒーローズ】

シリーズ第一作目の対戦格闘アクション。

「史上最強の英雄は誰なのか?」この疑問を持った博士はタイムマシンを完成させた。今八人の英雄たちが、時を超える。

一九九五年三月中旬にネオジオCDで発売予定。

わーるどひーろーず2【ワールドヒーローズ2】

シリーズ第二作目の対戦格闘アクション。

新たに六人の英雄が加わり、博士の疑問は深まるばかり…。投げ返しや飛び道具返し、過激なデスマッチモード等数々の話題を生んだ。一九九五年四月中旬にネオジオCDで発売予定。

※なお「ワールドヒーローズ・ワールドヒーローズ2」での豪華なプレゼントキャンペーンが予定されている…らしい。

わーるどひーろーず2じぇっと【ワールドヒーローズ2JET】

シリーズ第三作目の対戦格闘アクション。

世界英雄超武会モード・武者修行モード・対戦モード等、多彩な戦い方を選べる。対戦モードでは四種類のパラメータを選ぶことができ、四〇九六通りの戦い方が楽しめる。16人のハイパーヒーローズバトルが繰り広げられる。

発売元 ADK 株式会社 エーディーケイ 営業部
〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル4F 048-775-2412(代表)

ビームビーム！X-MEN跳梁す！

コンスポ

SFC　カプコン　発売中

ついてきな、モナミ！

X-MEN
MUTANT APOCALYPSE

巷で大活躍のX-メンが、アクションゲームになって大登場だ。

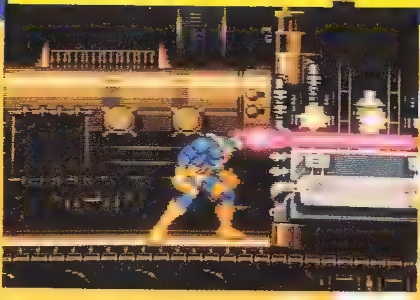
うそー！ガンビットがいるぜっ！

SFC版Xメン最大の特徴、それはマルチルートアクションゲームであるということ。選ぶキャラによって、ステージが変わる場合があるのさ。

それともう一つ、そう、盗賊改メのガンビットちゃんがいるってことさ、シェリ。

何はともあれ、Xメンである。言うまでもなく、今世間ではメディアを選ばず大活躍なのだ。

今回は、スーファミ版Xメンの簡単な攻略っつーか、おポインツを書いてみましょー。クリアするのに楽なキャラは、サイクロップスとウルヴァリン。メインにこやつらを使っていくといいぞ。



リーダーも好きだが…

1面

難しいのがビースト面。下水道ってこともあって、流れが邪魔なんだよね。

とにかく中ボスには真上からはヒップスタンプ、後からはレクリスラッシュ。ここさえ越えればなんとかなる。

2面

簡単。死ぬほど簡単だ。1面の苦労が嘘のよう。サイクロップスを選んで、ジャンプオプティック連発で、ボスは瞬殺だ。

3面

誰でもチョロイが、ビーストだと早い。ボスには正面からやり合わないこと。

4面

サイクロップスでのいいけど、ボスのアポカリプスがキツイので、ウルヴァリンがいいでしょう。ボスにはダッシュクローで余裕。

5面

対オメガレッド面。ガンビットが一番楽。サイクロップスよりも、飛び道具の隙が少ないのが強み。



ガンちゃん最高！キーッ！

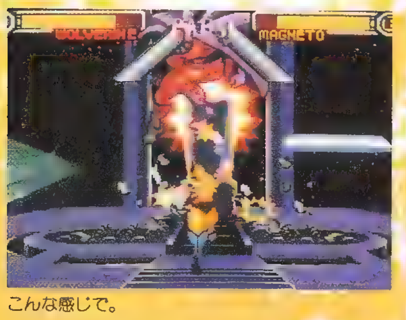
6面

対ジャガーノート面。ビーストだと超楽。タックルをジャンプでかわして、しゃがみパンチキャンセルレクリスラッシュでパーフェクト。

あとはヂリキでゆけい！

さあ、宿敵アポカリプスを倒しテンジャールームでの訓練を終えた一行は、いよいよ最後の戦地へと赴く。そこで待ち受けるのは果たして……！そう、あのお方が御大自ら登場するのだ。いままでの経験を生かし、無事生還すべくガンバって欲しい。

全面通して言えることは、キャラの特性を知りそれを生かした戦法をとる、ということ。あと、アイテムと敵の出現場所を覚えてしまえばグッと楽になるぞ。



こんな感じで。



攻撃力の高いビーストならばツー

移植ソフト一覧

スーパーファミコン	
3月3日	アンダーカバーコップス（バリエ） 9800円
3月	キャプテンコマンドー（カプコン） 予価9800円
メガドライブ	
3月	サムライスピリッツ（ビクターエンタテインメント）価格未定
3月	餓狼伝説スペシャル（ビクターエンタテインメント）価格未定
セガサターン	
5月	スーパーリアル麻雀ＰⅤ（セタ） 価格未定
プレイステーション	
3月	ぐっすんおよよ（エクシング） 予価6800円
3月	鉄拳（ナムコ） 価格未定
4月	ナイトストライカー（ビング） 価格未定



理不尽に強いシト。

チミも今日からXメンだー!

さて、非常〜につたないおポインツ伝授だったが、どーでしょー?…とにかくI・Xメンフリークならプレイするのだ。すれーー!

（X−MEN歴2カ月マウント・ニタ）



ジェネシス版 X-MEN

ナイトクローラーがいるぜ!

秋葉を散策していたら、偶然ジェネシス（アメリカ版のメガドライブ）版のX−MENを発見したよ。

サイクロップス、ウルヴァリン、ガンビット、ナイトクローラーの4人からキャラを選び、ステージをクリアしていくといういわゆるアクションゲームだ。サブキャラとして、ストーム、アイスマン、アークエンジェル、ローグたちも登場する。

サブキャラの役割は、ボンバーと思ってもらえれば分かりやすいと思う。困った時にキャラ特有の様々な援護攻撃をしてくれるのだ。

敵キャラも多彩で、ジャガーノート、アポカリプスのほかに、セイバートゥースなども登場するぞ。

ゲームとしては、いかにも外ゲーって感じで大味さは隠せないが、本場アメリカ産ならではの、マニアックなニホヒがプンプンするのだ。

余談だが、ガンビットはSFC版のよりもカッコいいと思うぞ。トランプの飛びかたとかな。（G・ニタ）

アーケード版 X-MEN

基板が欲しぃーっ!! CHILDREN OF THE ATOM

んで、これはもうお馴染みのアーケード版Xメン。

元祖ストⅡスタッフによる、新アイデア満載の対戦格闘ゲームだ。とにかくイカすんで、オレの欲しい基板筆頭。

登場キャラは、サイクロップス、ウルヴァリン、ストーム、サイロック、アイスマン、コロッサス、スパイラル、シルバーサムライ、オメガレッド、センチネル、ジャガーノート、マグニートー、そして豪鬼（！）の12＋1人。

なぜかガンビットがいないのが特徴。（Q・ニタ）





ネオジオCDソフト 発売予定リスト

ネオジオCDが発売されて、早5カ月が過ぎましたね。ソフトのほうも着実に充実してきてます。だが！まだまだこんなもんじゃないぞ！見てくれたまへ、リストを—！

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
フライングパワーディスク	74M	スポーツ	データイースト	1月20日	¥5,800（税別）
ダンクドリーム	90M	スポーツ	データイースト	1月20日	¥5,800（税別）
雀神伝説	51M	麻雀	エイコム	2月発売予定	¥5,800（税別）
ビューポイント	74M	シューティング	サミー工業	2月発売予定	¥5,800（税別）
ミューテーション・ネイション	54M	アクション	SNK	2月発売予定	¥5,800（税別）
2020年スーパーベースボール	46M	スポーツ	SNK	2月発売予定	¥5,800（税別）
戦国伝承2	74M	アクション	SNK	2月発売予定	¥5,800（税別）
クイズ・キング・オブ・ファイターズ	122M	クイズ	ザウルス	3月発売予定	¥5,800（税別）
ゴーストパイロット	55M	シューティング	SNK	3月発売予定	¥5,800（税別）
ロボアーミー	46M	アクション	SNK	3月発売予定	¥5,800（税別）
戦国伝承	55M	シューティング	SNK	3月発売予定	¥5,800（税別）
ファイヤー・スープレックス	106M	プロレス	SNK	3月発売予定	¥5,800（税別）
キング・オブ・ザ・モンスターズ	55M	格闘アクション	SNK	3月発売予定	¥5,800（税別）
得点王	54M	スポーツ	SNK	3月発売予定	¥5,800（税別）
ワールドヒーローズ	82M	格闘アクション	ADK	3月発売予定	¥4,800（税別）
得点王3	158M	スポーツ	SNK	3月中旬発売予定	¥7,800（税別）
サッカーブロール	46M	スポーツ	SNK	3月発売予定	¥5,800（税別）
サイバーリップ	50M	アクション	SNK	3月発売予定	¥5,800（税別）
ゴール！ゴール！ゴール！（仮称）	100M	スポーツ	ビスコ	3月発売予定	未定
ベースボールスターズプロフェッショナル	50M	スポーツ	SNK	4月発売予定	¥4,800（税別）
ライディングヒーロー	46M	レース	SNK	4月発売予定	¥4,800（税別）
ワールドヒーローズ2	146M	格闘アクション	ADK	4月発売予定	¥5,800（税別）
餓狼伝説3	266M	格闘アクション	SNK	4月中旬発売予定	¥8,800（税別）
風雲黙示録	190M	格闘アクション	SNK	4月下旬発売予定	¥8,800（税別）
ギャラクシーファイト	169M	格闘アクション	サン電子	4月発売予定	未定
ダブルドラゴン	178M	格闘アクション	テクノスジャパン	4月発売予定	未定
クロススウォード2	未定	アクション	ADK	5月発売予定	未定
格闘バレー（仮称）	未定	スポーツ	ビデオシステム	5月発売予定	未定
神竜戦記	200M	格闘アクション	アステック21	6月発売予定	未定
ソニックウイングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	6月発売予定	未定
キング・オブ・アスリート（仮称）	未定	アクション	フェイス	6月発売予定	未定
パルスター	232M	シューティング	エイコム	6月発売予定	未定
ステークスウィナー（仮称）	未定	アクション	ザウルス	8月発売予定	未定
メタルスラッグ（仮称）	190M	シューティング	ナスカ	10月発売予定	未定
ファームガイ（仮称）	未定	シューティング	ザウルス	10月発売予定	未定
超神拳（仮称）	未定	アクション	ザウルス	未定	未定
QP	未定	パズル	サクセス	未定	未定
シカゴ	156M	格闘アクション	ビスコ	未定	未定
ワールドツアーゴルフ（仮称）	186M	スポーツ	ナスカ	未定	未定
オールスターバレー（仮称）	未定	スポーツ	魔法	未定	未定
対戦型格闘ゲーム（仮称）	192M	格闘アクション	ハドソン	未定	未定
NEOアクションゲーム（仮称）	80M	アクション	ハドソン	未定	未定
ネオジオCDオリジナルRPG（仮称）	未定	RPG	ADK	未定	未定
ネオジオCDオリジナルRPG	未定	RPG	SNK	未定	未定

出るぞ、餓狼伝説3！


餓狼伝説3

やっぱし目玉は、餓狼伝説3に決りでしょ。容量も266メガとぶっちぎり。まあ容量でゲームが決るわけじゃないけど。発売日もそう遠くないので楽しみにしていよう。

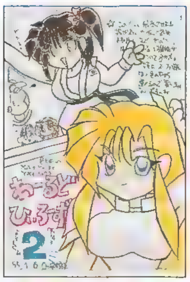
4月付近に発売されるのは、風雲黙示録、ギャラクシーファイト、ダブルドラゴンと期待作が揃っている。要貯金だ。

カートリッジ版からの移植作品では、ビューポイント、2020年スーパーベースボールが出る。どちらも高い評価を受けていたゲームなので、即、買うべし。

そして待望のCDオリジナルタイトルもラインナップに加わってきている。ADKとSNKが、それぞれネオジオCDオリジナルRPGを開発中だ。なんでもSNKのは、「サムライスピリッツ」のRPGらしいぞ。超～期待しちゃいますよ、アタイは♡


得点王3

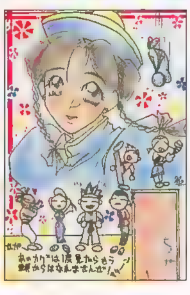
飛鳥のご家庭アイランド


（福岡県 CHAR☆弥生さん）そーなのよ。凝っちゃうんだよね。


（茨城県 亜美野棧さん）エスニックな魅力が堪らぬ。



（福岡県 比賀夏流君）いいじゃないの。嬉しいクセにー


（東京都 りょんペス虫さん）う～ん、何ともいい感じ。実に味がありますな。

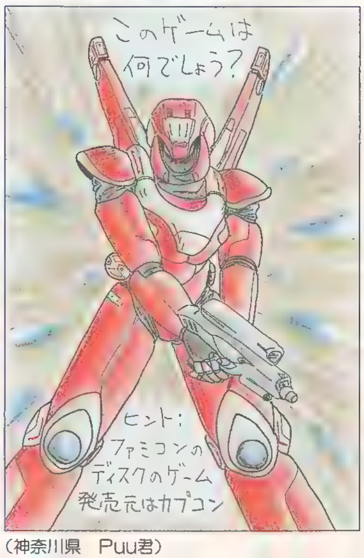
採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



クイズ ゲームはな～に 読者版

たまにはメカものってことで。難易度はけっこう低めだよ。ここぞとばかりに解答ヨロシク！

前々号の答えは「マドゥーラの翼」でした！



（神奈川県 Puu君）

ゲーメストアイランド地底探検

昨年の末から連続発売された強化新型家庭用ニューハード群を一通り見てみたけど、なかなかどーして結構イイ線行ってるじゃないっスか。が、しかしだね！ハード制約に関係なく（ちょっとあるけど）、イマジネーションのオモムクままにゲームを作れる、という点では、やはりアーケード業界は頭２つ抜き出てるよね。これからも独創最先鋭のゲームをズギャゴギャ頼むっス。（農奴な男・渕健）

極ヘロ!ライターファイト!

前回までのあらすじ～

新声社最強のライターは誰だ!?とのソボクな疑問に答えるべく、いざ戦いの幕は切って落とされ、風雲急を告げまくりの編集部。

最初に戦端を開いたのは、最近スキー野郎と化したももやん、次世代機の中ではPC－FXをイチオシとするM.D.S－R－K君（現、J・笹岡）の両者だ！

果たして、勝利の男神はどちらにほほえむのかー!?



➡勝利の笑み。サワヤカすぎ。

結果発表

で、ガンガン行進曲、ぱずるだま、X2000の3種目で競った結果――。

ガンガン→ももやん勝利
ぱずるだま→R－K君勝利

そしてそして！最後血戦のX2000では、ももやんが「バラは美しく散る」で、89点と高得点をゲットして、何となしに勝利を収めた。

しかし…ももやんの勝利を予想した読者ちゃんは、何と**0人**。

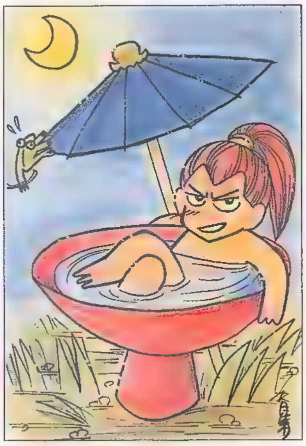
…誰もなまけモノのももやんの勝利を予見できなかったらしい。よって、ライター特製グッズの当選者はなし。トホホ。

次回は、3対3のチームバトル「ライターファイトＮ幕張ＡＯＵショー」の巻だ！おたのしみに。

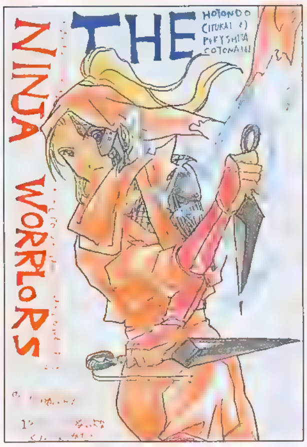
納涼カラーイラスト大会



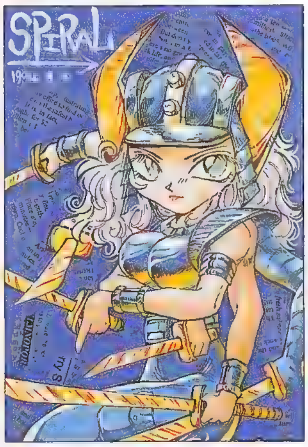
⬆（宮城県　T・SING君）
★コッポラの映画も楽しみ、観に行こー。



⬆（新潟県　大月紫影幻さん）
★むをッ、くつろぎまくり。



⬆（和歌山県　真麗子耿さん）
★タイトーのリメイクが続く中、奴らが帰ってくる日も近いか？



⬆（北海道　香彩あられさん）
★妙に可愛いスパイラル。善玉みたい。



⬆（長野県　冬部季穏君）

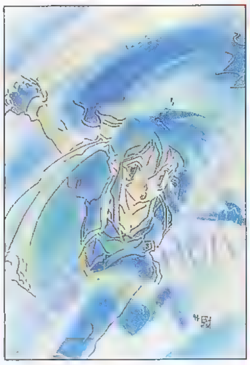
真・侍魂完璧版大増刊好評発売中！定価1380日本円コッキリ！買って読むべし！



⬆（埼玉県　宮本静さん）
★閃めく、砕！

⬇（静岡県　ののの さん）
★センスいい感じ！12歳にしてコレは凄い。





⬆（福岡県　武術師さすけさん）
★このゲーム、CPU戦はなかなか熱いのよ。



GAMEST
DOKUSHA-SAHBISU-BU
読者サービス部



ナコルル人形3体目はED（エンディング）バージョンです！

最新作登場!!

★EDバージョンナコルル人形できました。

紫ナコルル人形
価格7000円　送料：E
通販番号：SS-100

★お待たせしました！紫ナコルル人形の登場です。もちろん、赤ナコとは顔の形は違っています。ちょいとキツめな感じが良い人にはもってこいだね。

紫ナコルルドレスセット
特価2980円　送料：E
通販番号：SS-101

★紫ナコの服のみを用意しました。こちらもEDナコの服と同様に、読サビ特価の2980円で販売となります。

EDナコルル人形
価格7000円　送料：E
通販番号：SS-102

★これでナコルル人形も3体目。みんなの熱〜い声援に答えるべくしてEDバージョンナコルル人形も製作しました！

人形本体は赤ナコ人形と同じものを使用していますので、服だけ入手したい人はドレスセットをどーぞ。

EDナコルルドレスセット
特価2980円　送料：E
通販番号：SS-103

★赤ナコを持っている人のために、着せかえ用EDバージョンのドレスセットを用意しました！しかも、希望小売価格3500円を2980円で販売！

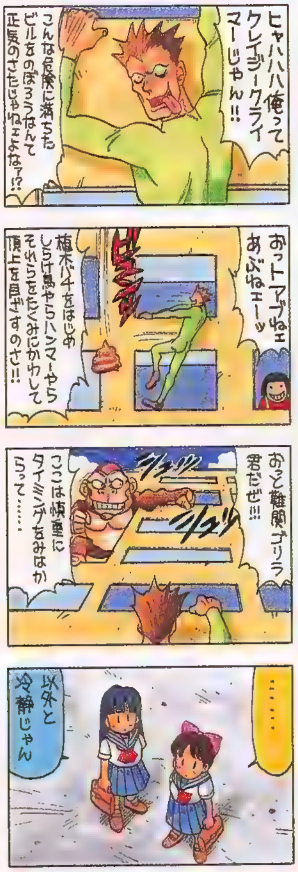
ナコルル人形
価格7000円　送料：E
通販番号：SS-87

★圧倒的な人気のスタンダードタイプ、赤ナコルル人形。もうみんな持ってるよね？

※このページで紹介しているナコルル人は、実際の製品と多少異なる場合がありますが、ご了承ください。

★**完売商品のお知らせ**…侍魂賭乱舞（SS-48）・忍術タオル（SS-50）・侍魂貯金箱（SS-51）・サムライ下敷き（SS-52）・カメラ小僧隆ちゃん（C-40）・カメラ小僧春ちゃん（C-41）・カメラ小僧バルちゃん（C-42）以上の7点が完売となりました！買ってくれた人、どーもありがとう〜。

吉崎観音の ゲーム大辞典
く クレイジークライマー



今月のむー子&ゲー太

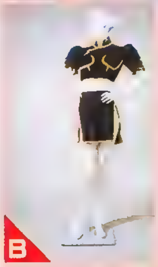
★本当だったら絶対に間に合わないケド…今のメストは普通じゃないのだぁ。ふう。



(東京都　本条るり丸さん)
☆みんなはもらった?

スゴイアイテムが出ましたよ!
も〜他では絶っっっ対に手に入らない
この商品!! 自信を持ってお薦めします。

春麗コスプレコスチューム堂々登場!!







春麗コスプレコスチューム
価格各35000円　送料:E
通販番号 CT-A(青地に黄線) CT-B(黒地に黄線) CT-C(桃地に黄線) CT-D(緑地に黄線) CT-E(紫地に黄線) CT-F(黄地に桃線)

★レオタード製作では有名なメーカー「**チャコット**」がゲーム業界に旋風を巻き起こした!! 一応女の子のためにつくられたもので、サイズは**M**(身長150〜165cm　B77〜88　H84〜94)と**L**(身長160〜175cm　B84〜94　H89〜99)の2種類がある。次に、色数だが、A〜Fの6種類で、**A**:ブルー地にイエローライン(写真のがこれ)**B**:黒地にイエローライン、**C**:ピンク地にイエローライン、**D**:グリーン地にイエロー、**E**:パープル地にイエローライン、**F**:イエロー地にピンクラインが用意されている。さらに今なら特典として、頭飾(リボン)も着いてくるのだ!!

ただし、このコスチュームは、**受注生産なので注文をもらってから、1カ月半程ほど時間がかかってしまうので、注意してくれよ!** 価格はちょっと高めの35000円。サイズの表記を忘れずに!

新作テレカ登場!!

★真サムライスピリッツの中でも、特に要望の強い3人がテレカになりました! 同じく、キンファイも人気の3人組×3チームがテレカで登場です。



真侍ナコルル
価格1200円　送料:A
通販番号:SS-95



日本最強格闘家
価格1200円　送料:A
通販番号:SS-90



真侍チャムチャム
価格1200円　送料:A
通販番号:SS-96



サイコソルジャー
価格1200円　送料:A
通販番号:SS-91



真侍ガルフォード
価格1200円　送料:A
通販番号:SS-97



女三拳士
価格1200円　送料:A
通販番号:SS-92

ゲーメスト関連雑誌の通販受付ます。

★あまりにも要望が強いので、ゲーメスト関連の本も通販を受け付けることになりました。

ただ、先に言っておきますが、通販で注文すると送料が本の価格にプラスして必要になってしまうので**本屋さんで注文してくれたほうが安く買えるんですよ…。**

では、そのやり方をば…注文方法は他のグッズと同じく、商品名(はっきりとタイトルや号数など、分かることすべてを記入してくださいね。例えば、ゲーメストのバックナンバーだったら、ゲーメストバックナンバー、No.○、△年×月号。増刊号だったら、No.○、△年×月号増刊、タイトル。ムックなら、ゲーメストムックVol○、通販番号、タイトル。といった具合で)、価格、冊数を記入してください。

ゲーメストバックナンバーのリストは、本誌の152ページを参考にしてください(注・バックナンバーリストに書いていないものは在庫はありません)。また、増刊号&ムックも同じく189ページで紹介しているので、そちらを見てくださいね。

さらに…雑誌という物品の流通の性質上(古いものは特に)、多少汚れていたりするときがあります。細心の注意はしていますが、何とぞご理解のほどよろしくお願いします。

最後に、ご注文の際はお手数ですが、他のゲームグッズとは別に本だけをまとめた形で申し込んでください。

送料は、一律Eの500円です。

ゲーメストバインダー

★今ある中では一番古いタイプだ!! 今のメストだと6〜7冊入ります。



ゲーメストバインダー
価格800円　送料:F
通販番号:B-1

★唯一残されたむーちゃんグッズだぞ。ゲーメストは9冊ぐらい入ります。



Newバインダー
価格1200円　送料:F
通販番号:B-2

★メルティデビューアイテムの新バインダー! メストは12冊ほど入ります。



ゲーメストバインダーNo.3
価格1200円　送料:F
通販番号:B-3

新作ビデオ

★ゲーメストビデオの最新作は「真サムライスピリッツ」だ。収録時間は90分で、価格が4800円!と低価格に押さえてあるのもうれしいところだね。もちろん内容は、ゲーメストが気合いで作ったから保証付きだぞ。





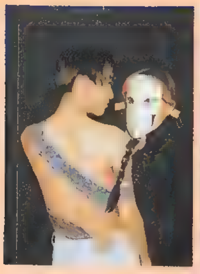
サムライスピリッツ
価格4800円　送料:H
通販番号:GV-14
付録:十兵衛眼帯

(東京都　ジョリィ君)
☆今回の真侍魂ビデオの付録・十兵衛眼帯を身に付けてくれたのは、殿様のヅラが良く似合うジョリィ君だ。彼のように、なりきってゲーセンでダンゴを食べよう!!

★**今月のむーちゃん救出計画　其ノ壱**　◯唯一残されたむーちゃんのお仕事をなくさないように、目次のカット(黒白)を勝手に募集しちゃいます。ハガキにインクなどで素敵なむーちゃんを縦に描いて今月のむーちゃん宛に送ってください。採用された方には、何かよー分からん粗品をプレゼントします。たのむから送ってプリーズ!!

ゲーメストビデオ好評発売中!!

★このほかにも、まだまだあるぞ。くわしくは、本誌の後ろのほうに紹介してあるのでそっちも見てネ!! ゲーメストビデオには変?な付録が付いているのも魅力の一つだね。その使用例を一緒に紹介しているから、買うときの参考にしてほしいな…



★ヒョ〜！これで君もバルログに変身だ!!やりかたは簡単。上半身ハダカになって、絵の具でイレズミを描いてお面を付けるだけでOK！



スーパーストⅡX
価格7000円　送料：H
通販番号：GV-9
付録：バルログ仮面



★猫戦艦紙模型。こいつはすばらしい！一度組み立ててから、お風呂で一度だけ遊べるのだにょ。さあ皆の者も後につづくのにゃ！



極上パロディウス
価格6000円　送料：H
通販番号：GV-11
付録：猫戦艦紙模型



★キンファイビデオの付録は「紅&東のリバーシブルヅラセット」だ。

これで街に出…ちょっとハズかしいかなぁ？



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
価格6500円　送料：H
通販番号：GV-13
付録：東&紅丸ズラセット



★サムライビデオの付録は攻略小冊子だ！ちょっとした対戦テクやCPU戦テクなんかを紹介しているぞ。



サムライスピリッツ
価格7000円　送料：H
通販番号：GV-4
付録：五輪の書



★忍者も愛用している、雑君ワーヒー2JETコースターだ。あぶないから、人に向って投げるのはやめようね。



ワールドヒーローズ2JET
価格6500円　送料：H
通販番号：GV-10
付録：JETコースター



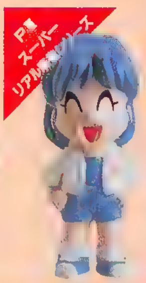
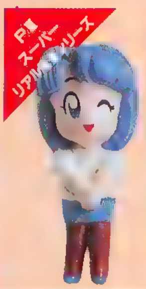
★フォボスの目的は抹殺…こいつも抹殺してやってください。ちなみに勘違いしている人が多いケド、渕健でもしもでんでもなく、ジョリィ君です。

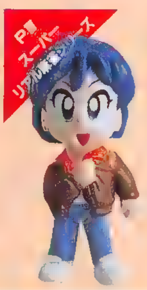


ヴァンパイア
価格6800円　送料：H
通販番号：GV-12
付録：フォボスペーパークラフト

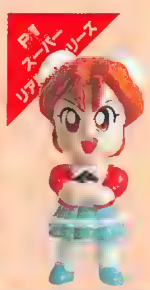
かばんにぶらぶらさせてね!ゲーメストキーホルダー

スーパーリアル麻雀シリーズキーホルダー
●各980円　着色済み　全高約8cm







しょう子キーホルダー	香澄キーホルダー	未来キーホルダー	愛菜キーホルダー	悠キーホルダー	香織キーホルダー	みづきキーホルダー	綾キーホルダー	晶キーホルダー
価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E
通販番号：ST-11	通販番号：ST-13	通販番号：ST-12	通販番号：ST-14	通販番号：ST-15	通販番号：ST-16	通販番号：ST-19	通販番号：ST-18	通販番号：ST-17

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20〜30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料			
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円
			4個以上……400円
B	2個まで……100円	E	何個でも……500円
	3個以上……400円	F	何個でも……800円
C	1個なら……200円	G	単品発送……800円
	2個以上……400円	H	何個でも……(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。(単品発送の商品は別扱いになります)

例：都築ナコルルテレカ1枚……100円(A)
龍虎2おとめ〜ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
ナコルル人形3体……500円(E)
極パロレポパ2冊……400円(C)

以上の商品を、一括注文された場合の送料はF+E=1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点



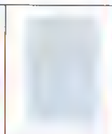
②ゲレンジャーテレカ：20点



③吉崎観音テレカ：20点



④システム手帳：30点



⑤ゲーメストプレスTシャツ.40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月〜金:AM10:00〜PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



戦闘員No.09 スーパーザ軍曹
かくれむーちゃんファンのひとり。でもメルティも気になるらしい?

うっひょひょーん。このところ春麗コスプレコスチュームを注文してくれる人が急増中なんだけど、約半数の人がサイズ(MorL)を書き忘れているのでこれから注文してくれる人は注意してね！

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02	東京

払込取扱票

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0	0	1	5	0	ー	4	ー	9	8	4	2	0

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社　新声社 DSB 15

料金

特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					

送料　　　円

払込人住所氏名

（郵便番号　　　）住所・氏名はフリガナをふってください。
※

（電話番号　　―　　―　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 ー 4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

9 8 4 2 0

加入者名 株式会社新声社 DSB 15

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

（消費税込）

料金　　円

特殊取扱

受付局日附印

第56号　1995年　2月15日　水曜日
天下一ゲーマーの店マルゲ屋発行

ゲ屋瓦板

受験勉強に疲れちゃったらゲ屋で息抜きしてね♡　あともうちょっとがんばって！



新年福袋大売り出し!!

雨だったのにた〜くさんの人が集まったのだ！急きょ売り場を旧編集部・**紫田ビル**に変更して販売したのです。買ってくれたみんな、ど〜もありがと〜♪今年もヨロシクね!!

月間イベント いよいよ決勝っ！

2月の月間イベントゲーム大会は…、
25日ギャラクシーファイト5人抜き
26日バーチャファイター2段位認定戦
でーす！まちがえないようにね♡
エントリーはまだまだ受け付け中！カッコイイ対戦で大会を盛り上げてっ。

スーパーリアル麻雀フェア 16日〜28日

2月の女の子フェア第2弾は、お待ちかねのスーパーリアル麻雀！
関連商品3000円以上お買い上げの方には、リアル麻雀の非売品グッズが当たっちゃうスピードくじのおまけが付くのだ。
非売品グッズの中にはシリーズ最新作PⅤのステッカーやポスター、そのほかにも秘蔵のリアル麻雀カレンダーもあるのだよ。お楽しみに♡

2月の新刊はもうみんな持ってる？

2月はいっぱい新刊が出ているけど、チェックもれはないカナ？
2/9 バーチャ2ムックACT1
2/10 ネオジオギャルズコミックアンソロジー
2/20 ダライアス外伝ムック
2/24 キンファイの謎
2/25 ヴァンパイア四コマ決定版
2/25 豪血寺一族②
そしてちょっと気が早いけど3月の新刊情報も少しだけ教えちゃうぞ。
3/4 スーパーリアル麻雀ムック
3/10 コミック海底大戦争
ついに登場！のリアル麻雀ムックは特におススメ♡なのでもうちょっと待っててね！

メルティのイラストコンテストを企画中！

ゲ屋のマスコットキャラメルティのイラストを大募集!! どんどん送ってね♡



■2月下半期のイベントスケジュール

開催日	東京内神田店	大阪上六店
18日(土)	**X-MENゲーム大会** 大人気格闘ゲームのX MEN！期待に応えて再び登場。今まで惜しくも優勝を逃してしまったキミッ。チャンスが到来！上位入賞を目指してバッチリ腕をみがいてね。	**ぷよぷよ通ゲーム大会** パズルゲームファンのキミに贈っちゃうスーパーゲーム大会！ぷよ通だよーん♡
19日(日)	**鉄拳ゲーム大会** ゲーメストライターが自信を持っておススメしちゃうゲームがこの鉄拳！なんとっ上位入賞者には全国大会への参加権が与えられるという見逃せない特典つき！全国への挑戦権は誰の手にっ!?	**X-MEN団体戦** 三人一組でチームをつくり、対戦するというのがこの団体戦。悪党チームと正義チームにわかれるのでメンバー選びは慎重に！詳しいルールはお店できいてね。
25日(土)	**月間イベント ギャラクシーファイト5人抜き決勝大会** 準備はいいカナ？いよいよ決勝！	**東京店と同時開催**
26日(日)	**月間イベント バーチャファイター2段位認定戦決勝大会** 1月にひきつづいてのVF2。今月は段位認定戦だ!!	**東京店と同時開催**
16日〜28日	**スーパーリアル麻雀フェア** 詳しくはお店でね♡	**東京店と同時開催**

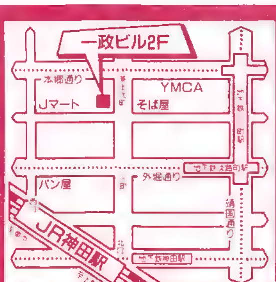
大阪よろず上六通信！

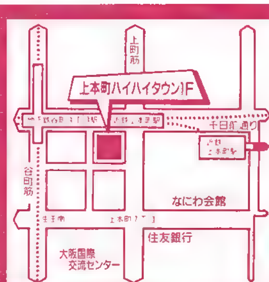
ゲ屋ではみんなの意見を募集中！こーんなアイテム欲しいっていうのを教えてね。

兵庫県南部地震による被災地のほか皆様へ心よりお見舞い申しあげます。ただいまゲ屋両店店頭では、募金箱を設置して集まった義援金を赤十字を通じて被災地へ送金いたします。みなさまの善意をお願いいたします。ご心配をおかけいたしましたが大阪店は平常通り営業いたしております。

○今月のおすすめ
「スーパーリアル麻雀カレンダー」
昨年のうちに完売してしまったカレンダーに少しだけ秘密の在庫があったぞ。すぐになくなると思うのでお早めにね。
「バーチャファイター2ACT1」
ゲ屋でもプレイできるVF2のムックが発売されたぞ!!2月の月間イベントもVF2だからこのムックで強くなれ!!
「ネオジオギャルズコミックアンソロジー」
吉崎観音、道満晴明、Dr.モローをはじめとするコミックに島本和彦、大張正己などの豪華カラーイラスト。その上カバーはうたたねひろゆきだ。これはもう買うしか!!（文中敬称略）
○そのほかにもいっぱいゲーメストの本が出るのでよろしくね。
○**大阪店のおすすめ同人誌**
「いじめてアテナちゃん3」
ゲーメスト136号で紹介された本の続編。ここはかなりのペースで新刊を発行するので前の本は品切れになることがあるぞ。もちろん18禁なのであしからず。
それではまたね。







多勢に無勢…至上民主主義

なんですか?

久々の特集だ。キョーイも兼ねた
VF2ネタで埋めつくされている
13W×300Ωを見ちょー!!

担当:うんざリズム中池

今回のなんですかは少し毛色を変えて、久々に1つのゲームを特集だ。そのゲームは今が盛りのVF2! 攻略が終わったゲームのほうがいい、なんて1/30号で書いたりしてっけど今回は例外。このへんの理不尽さがこのコーナーの特徴でもあったりするっちゅうことで了承してもらえるとこいつぁウレシイぜってな感じでいってみよう。今現在VF2の質問が多いのは事実。世間のニーズに答えるってのぁ大事だね、うん。

質問をくれたみなさんは、(東京都 ぐらポップ君)(千葉県 佐藤次郎太君)(広島県 岡野明彦君)ほか多数だ。今後ともナイスな問いかけを要求するぜ!

2Pカラーの選択

キャラ選択画面でレバーを上に入れてみると…パイやカゲがわかりやすい。つまりは上に入れてボタンを押せばいい。これだけだ。



レバーを上に入れるとこのように…。もうわかったね。

スローリプレイ

勝敗が決定したら、ⓅⓀⒼの3つを押しっ放しにしておくとリプレイがスロー再生される。これはスタートボタンでカットできないので、屈辱的な技でトドメを刺した後に使うとよい。1コインで1回しかできないので大切に使おう。勝ったときにしか使えない。

曲変化

試合開始前にスタートボタンを押しておくとVF1の曲でプレイできる。1Pスタートでジャッキー、2Pスタートでサラの曲のアレンジバージョンになる。ラウンドの変わり目にはできないので注意。

勝ちポーズの選択

勝ちポーズはキャラ別に4種類ずつある。これを自由に選ぶことができる。勝敗が決まったら(勝ったら)Ⓟ、Ⓚ、Ⓖのどれかを押しておくことで3種類。ほかにエクセレント勝ち(パーフェクト)で計4種だ。エクセレントはちょいと見にくいけどね。

ラウの髪があ!!

対戦時にラウが同キャラ対戦で勝ち続けることで髪が次第に伸びていく。最大は7連勝で、上着のスソあたりまで髪が伸びてしまうぞ。ただしこの現象はラウVSラウ戦でしか起きない。例えば、ラウが同キャラ戦で7連勝したあとにアキラが入ってきたときは元の長さに戻ってしまう。次にラウが入ってくれれば再び長くなる。もちろん負けたらアウトだ。



これが7連勝の髪の長さだ。ノーマル時と比べるとスゴイ。

カゲの覆面があ!!

VF2のカゲの覆面が取れる条件は、ズバリ20連勝する。20勝以上した後に上段攻撃をくらうと覆面が取れるのだが、その下に見える素顔はなんと、日本人ということもあってかアキラにそっくり。こうなるとかえって不気味だ。しかし20連勝ってのはキツイ。



これがカゲの素顔だ。「甘い」っていわれてもねぇ。

飛来する鷹

ジャッキーステージで遠くに見える山の頂に何かがいるのはわかるかな。猫だの何だのといわれていたが、実は鷹であった。なぜなら…、

ジャッキーステージで対戦中に1P、2Pともにレバー下+ⓅⓀⒼⓈの4ボタン(Ⓢはスタートボタン)を押すことによって、この鷹がこちらに飛んでくるのである。レバー下は始めから入れっ放しでもいいので「いっせーのーせっ」で8つボタンをポンと2人で押せばいい。けれど偶然には絶対この鷹がくることはないだろう。


レバー下+8つボタンで何かが…。

飛んできた鷹は、負けている側の頂上を飛び回って応援(!?)してくれる。入力はいつでも受けつけていて、試合中はずっとどちらかの頭上を飛び回っているぞ。


ちょっとガっぽい鷹。劣勢のプレイヤーにつくぞ。

エンディングの残像

ゲームをクリアするとエンディングのスタッフロールが始まるが、このときそれぞれのCPUキャラに勝利した瞬間を連続リプレイする。まあ前作のものに近いワケだが、このときの残像を増減させることができる。

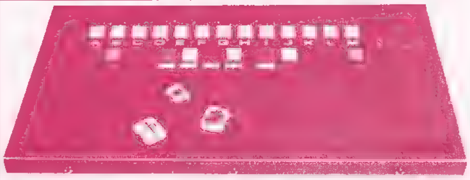
1PのⒼボタンで減少、2PのⒼボタンで増加する。押しっ放しではなく押した回数で変わるのでボタンを連打しよう。

驚異っぽい感じになってしまったけど、今号には驚異もないのでまぁそれも兼ねるってことで…。次からはいつも通りいくよ。エキスパートモードはVF2のページ見てくれい。

質問のある人ぁゲーメスト編集部「なんですか係」までハガキ(封書も可)を送りつけるよーに。

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-3000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-6000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-7 ¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱タマヤ 03(3323)9911／メッセサンオー 03(3255)3453
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
イエローバッグ 075(343)4860／ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 03(5295)0667／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630／テクナート06(643)7641
R&K 052(732)3874



型番AV-3000 ¥25,000 付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

＊AV3000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です
＊別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK
＊音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。ソケットの配線はSAM規格
＊超小型(縦125×横200×奥95ミリ)

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン対応



スローモーション3段切換SW(OFF SLOW S-6PS)
OFF…スローモーションOFF
SLOW…スローモーションON
S-6PS…6トリガーソフトのスローモーションON
6トリガーソフト専用のスタートSW
このγ＝α＋βのSWをONにするとγのトリガーSWを押すとα、β、γの3つのSWがすべてONになる
α⇔β ONにするとα、β反転
トリガーSW×6ヶ(30φのデカSW)
連射3段切換SW×6ヶ(OFF/ON/LOCK)
OFF…連射OFF
ON…連射ON
LOCK…トリガーSWを押さなくても連射します
SELECT…ゲーム基板の時はコインSWになります

寸法 320×220×30㎜ 重量 1.5kg

型番Σ6000TB ¥13,800

(注)本体だけでは使用できません。別売りコードが必要です。

別売コード



＊S・ファミコン用コード(型番SF)…¥4,000
＊3ボタン用メガ・ドラコード(型番MD3)・¥2,000
＊6ボタン用メガ・ドラコード(型番MD6)・¥4,000
＊2ボタン専用PCコード(型番PC2)・¥2,000
＊6ボタン専用PCコード(型番PC6)・¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)…¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)¥2,500
＊ネオ用コード(型番コードN)…¥2,000

Σ-6000TURBOの特徴

＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊別売のコードを差し替えるだけで、スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターーに使用できます。

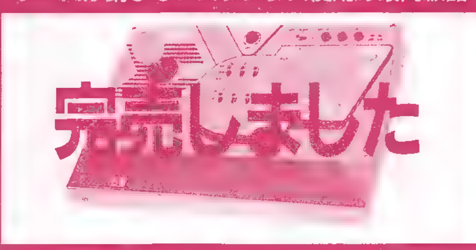
★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅠ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

(注意)AV-3000と2001しか使用出来ません。
以前発売の製品には対応していません。

SUPER PRO-STICK

ケースが錆びないステンレス使用の最高級品



限定販売品▶型番Σ9000SP¥19,800

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎのかたは電話でお申し込みください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

レゲーゲーセン特集！

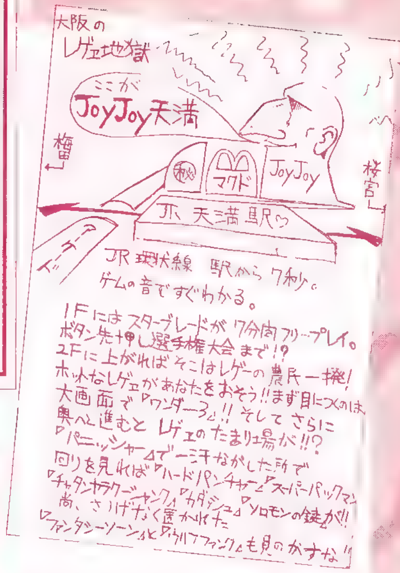
レゲーの魂

久し振りにレゲーゲーセンネタがどしゃっと来たので、予定を変更しての構成だ。

担当：KAL



（兵庫県　C. SQR君）●地震にあってもレゲーゲーセン報告をするその気合いに脱帽。



（大阪府　中野マサキ君）●ちょっと変わったMAP。スターブレード７分間フリープレイがウリかな？

レゲーゲーセンMAP

愛知県にあるゲーセンで通の人におすすめする面白い所を紹介します。

場所は武豊町の上ゲ駅（無人）から北へ5分ほど行った所、ラーメン屋、昇龍軒（笑）の横です。ゲームは全て50円でレゲーから最新機種までいろいろ置いてあります。

12月現在、シューティングはグラディウスⅢ、マクロスⅡなどのゲーメスト協力のものを始めとして、Ⅴ・Ⅴ（ブイファイブ）（泣）、ネビュラスレイ、レイフォースで、格闘はスパⅡXとヴァンパイアの対戦台、真侍魂などの新しいものや、通好みのパーフェクトソルジャーズ、大江戸ファイト（バイオレンスモード）。ほかは、ブロクシード（ブロックカーニバルではない）、PⅢなどがあります。ちなみに半年ほど前までは店中テーブル筐体だらけでした。

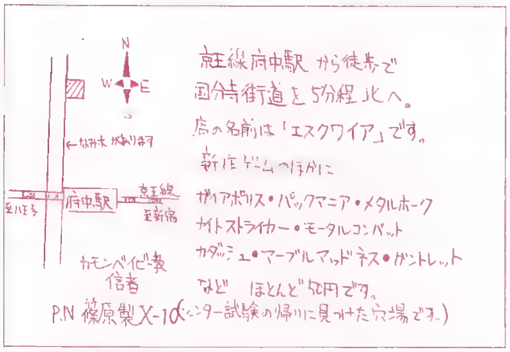
P.S.、大旋風、鮫！鮫！鮫！、ヴィマナ、テキパキ、アウトゾーン、スラップファイト、ブラストオフ、デンジャラスシード、フェリオス、ギャプラス、メタルブラック、ダライアスⅡ、中華大仙、ナイトストライカー、ガンバード、疾風魔法大作戦、大王、ブルーホーク、雙翼、雷龍2、ラピッドヒーロー、トライゴン、ライフフォース、空牙、狼牙、1943改、エグゼドエグゼス、ストⅠ（圧力ボタン）、ロストワールド、アルティミットエコロジーを探しています。

（愛知県　TAKE㊛君）

●ここのところ低迷ぎみだったレゲーゲーセンMAP関係のネタが、このふた月間になぜか集中して送られてきました。

そんなわけなので、前回予告したレゲーVGM紹介の第2回目は次回まわしとして、新鮮さがウリのレゲーゲーセンネタで今回はいってみようと思います。

さて、TAKE君の報告してくれたお店は……。シューティングゲームが揃ってるみたい。最近お気に入りのシューティングがないよ～とストレス溜まり気味のシューターは行ってみるといいかも。



（東京都　篠原製X-10君）●ナイトストライカー、マーブルマッドネスが目玉。個人的にはカダッシュかな。

このゲエムを語る

私がこの前ふと12月30日号を読んでいると「このゲエムを語る」で忍者君のことが書かれているではないですか。

忍者君かーなつかしいなーやったなーファミコン版も買ったなー（この後30分回想）。……というようにハマッたゲエムでした。

しかし僕が真にハマリまくったのはその続編『忍者くん阿修羅の章』だったのです。

初めて見たのは友人に連れられて隣の町へ行ったときでした。

「忍者くんだ！」そう思った私（当時小学校低学年）は迷わずコインを投入しプレイ。だが、1面でガイコツの攻撃を喰らい早くも1ミス。なんとか3面にたどりつくものの「三角とび」ができない。しかたがないのではって壁を登る。が、時間切れで「火の車（？）」にやられて2ミス。やはりしかたがないのでギブアップ。

「チキショー！おれの鎌が！」

そうこう思ってるうちに4面が始まり落ちて行くMy忍者くん。

「な、なんだオレにどうしろとーっ！」

クルクルクルクルクルスタッ、1000点。

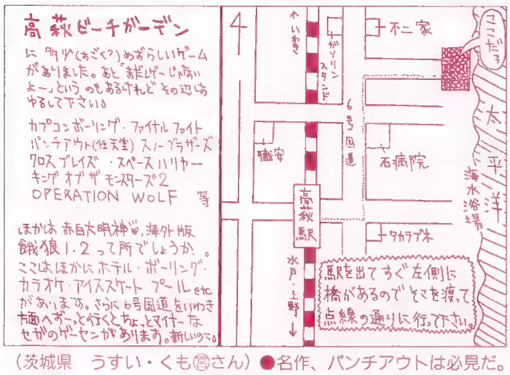
「おお！ス、スバラシイ!!もう一生あんたについてくぜ！」と私が幼な心にそう思ったかどうかはさだかではないとして、そのまま意気揚々とお山を登っていく。しかし哀しいかな山頂付近で感電死。と、そこで私の初プレイは終わってしまったわけだが、小学生で金がなかった私にもう1プレイする金などあろうはずもなく、その場を去るのだった。

そのまましばらくやらないまま年月が経ち、私は中学生になった。そして行きつけのゲーセンに「阿修羅の章」が入った。

エンジン再始動。烈火のごとくプレイしまくった。

「三角とび」もマスターし（コレができたときが1番うれしかった）、着地も完璧になり、どんどん進むようになって3カ月後、私はとうとう「阿修羅の章」をクリアした。

1番感動したのは16面。あの長さはまさに前半面を締めくくるのにふさわしい。それ



（茨城県　うすい・くも㊛さん）●名作、パンチアウトは必見だ。このように“道案内ひと言”があるとわかりやすいね。



（千葉県　藤咲まりもさん）●敵に近づくとパンチで攻撃。奇麗なグラフィック、高いゲーム性がウリの名作横シューなのだ！

とともに素晴しかったのがあの音楽。3曲あった通常面の曲はどれも大好きで、いつも口ずさんでいた。

……どうしてつぶれちまったんだよぉUPL！あんなにいいゲームを作ってくれた会社が…。あぁー、もうれつに「阿修羅の章」がやりたい！情報求む！

（千葉県　B－VEG君）●全く個人的には前作の「魔城の冒険」のほうが好きだったりします。

でも「阿修羅の章」は、先へ、未地の世界へ、自分は少しずつ進んでいるんだ……という冒険心をくすぐるつくりが上手だったなァ、と思います。

編集部内にもファンの多いゲームの1つです。

9月30日号のレゲ魂出張版で存在を明らかにした「怒」シリーズですが、それ以前にもループレバーを使用したゲームがあったことをご存じですか？

そのゲームとは「T・A・N・K」。文字通り戦車が主役のゲームです。

操作系は前述のループレバーと2ボタン。ループレバーは「怒」のように縦長でなく、丸っこく平たいです（ダイヤルを回す感覚に近い）。ボタンは機銃と主砲の発射に使います。

フィールド上に散らばっているマークを回収しながらパワーUPして、敵の本陣に突き進むのが目的です（たしか敵はナ○ス。卍マークのある都市があった）。

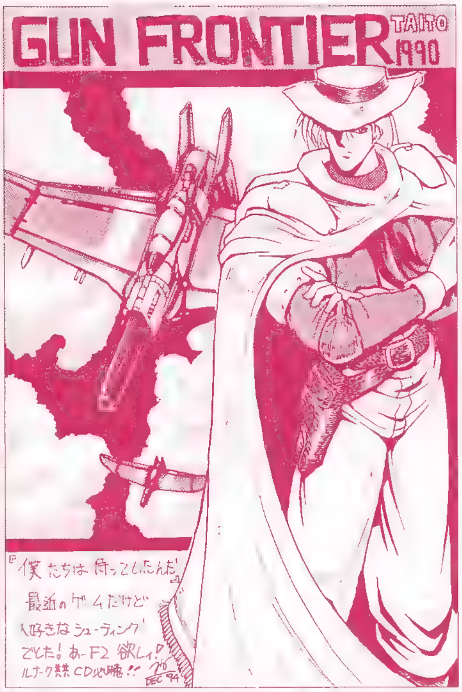
敵は最初のうちは弱いのですが、後半になると装甲の堅い重戦車や爆撃機が出現してとても熱かったです。

また稼ぎも熱く、特に無敵状態になって（Sマークを3個取る）地雷を踏むとなんと1万点!!砂漠ステージでガンガン地雷を踏んでいたことが印象深いです。

なお、タンクの搭乗者はあのラルフ大佐。「怒」以前にナ○スに殴り込みに行ってたとは…。でも僕の好きなクラークはいません。悲しか…。

P.S.、ゲーム終了時〝THANK YOU FOR PLAYING〟と言っておじぎをするネコが可愛いかった。これネオジオでやればいいのに。

（福岡県　新陰流三郎・改君）●安定して今回も採用の新陰流三郎・改君。青い戦車とか強敵だったよね。





（茨城県　亜美野・棧さん）●この点描の細かさ！今はPVだけど、期待して待っててね（何を？）



（山口県　QQQ君）●ナーソル筐体モノの3Dシューティングだったんだよね。ボーナス面の輪くぐりが熱かった。

（大阪府　M－NOYA君）●あまりにも格好いいので、最後（エンディング）まで見るべし!!



（栃木県　かぐら銀魚さん）●ほかには、ドラ○エ風の戦士、僧侶（共に男）と、忘れてならない猫しゃんがいましたよ。

ビデオゲーム

2ヵ月ぶりに復活

虎の穴

今月は「横スクロール格闘アクション」

担当：ミスターX

合併号があったせいで、1カ月お休みしてしまった。

そのおかげか、お悩みのハガキがある程度集まってきた。

今回は、そんなハガキの中で「横スクロール格闘アクション」に関する質問を取り上げてみようと思う。

まずはこちらのハガキから。茨城県のP．N．みろオみろんさんのハガキ。

●横スクロール格ゲーに存在する、軸ずらしの概念がイマイチわからないぜベイベーーだからすぐに死んじゃうんだ、何とかしてくれプリーズ!!

…といったことだ。では、まずは「軸ずらしの概念」について軽く触れてみよう。

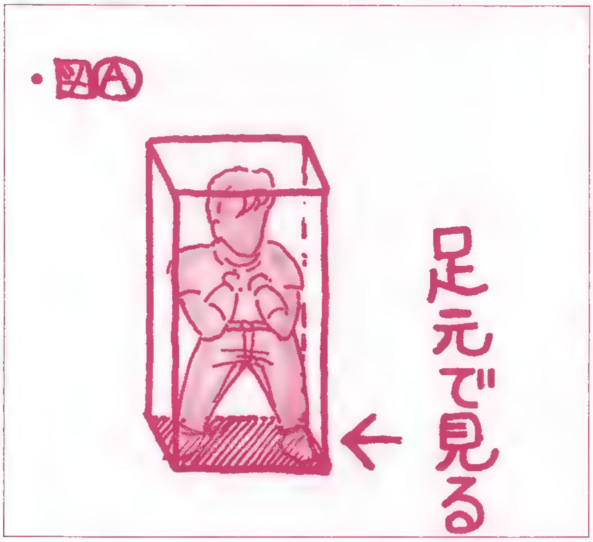
まずは足元を見よう

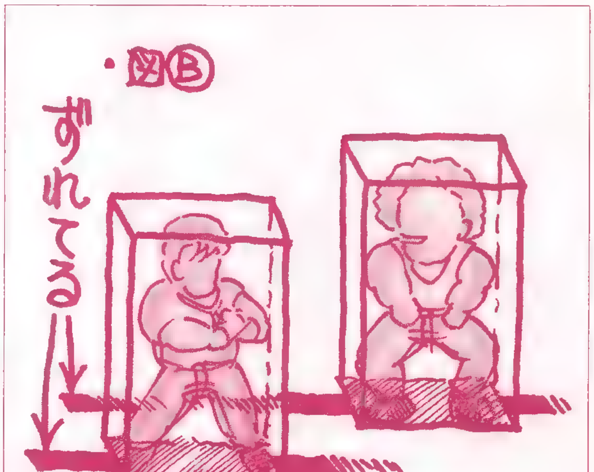
まず、こういったファイナルファイトを代表とする格闘アクションの判定について分かっておかねばなるまい。

考え方として、自機を直方体として考える。すると、画面上のどこからどこまでが自機のくらう判定であるかが分かると思う。この判定同士がぶつかり合うと自機と敵が接触したことになる。

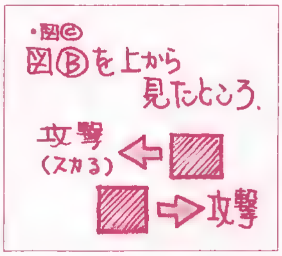
もう少し考え方を進めて、自機の判定を真上から見たと仮定しよう。

〝軸ずらし〟とは、このときの自機の判定（長方形）と敵の判定（長方形）がずらしてある状態で攻撃を加えることを言うのである。





ほとんどのゲームの場合、自機の攻撃判定はくらい判定よりも大きめに設定されているので、敵を正面に来させずにこちらが攻撃、といったことが可能なのである。

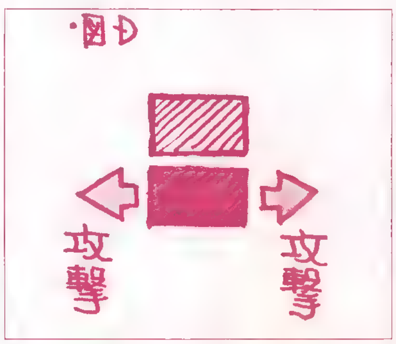


縦軸ずらし

この考え方を理解すれば、〝縦軸ずらし〟もすぐに考え方がわかるだろう。

縦に敵と並んでしまうことによって、敵が右を向こうが左を向こうが、攻撃を受けないようにしてしまえる。

この場合、敵が動き回るのに合わせて、自機が常に真上（真下）に来るよう調節することが大事。



要は見た目ではなく、判定がどこにあるのか考えるのが先決である。

お悩みその①

次のハガキは、群馬県のP．N．新型メカフェチ1号さん

●最近、ゲーセンに「エイリアンVSプレデター」「キャプテンコマンドー」が帰ってきて、さらに「パワードギア」まで入荷され、まさに感極まる毎日ですが、今イチ先に進めません。

そこで…、

○敵の集め方（まとめ方）

○敵へは近づいて行くのか、もしくは待っているほうがいいのか（ザコとボスで違うのか）

○メガクラッシュの使い時

○多人数プレイでの心得

をお教えください。

…といったことなのだが、とりあえずは〝敵の集め方〟についてのみ解説してみたいと思う。残りについて、次回必ずやりますんでよろしく。

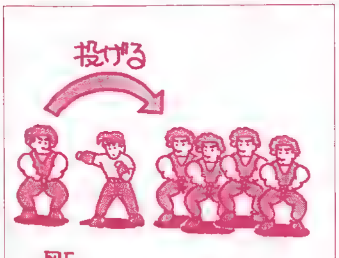
敵の集め方

●投げでまとめる

敵の少ないほうを、多いほうに向けて投げるのが基本である。

パンチからの連続投げがあるゲームについては、たいていこの方法でなんとかなる。

ただし、パンチからの投げがないゲーム（エリVSプレ、パワードギア）はこの方法を



・図E

使うのはちょっと危険。

●回り込んでパンチ

ダッシュや歩きで、少ないほうの敵を、回り込んで反対



・図F

側に押し込んでやる方法。

この方法をする場合、前述のタテ軸ずらしを使いつつ敵に近づくことによって、たやすく敵に近づけるだろう。無論ここまで近づいたら投げてしまってもよいのだ。タテ軸ずらしがポイントである。

●敵が画面外にいる時①

こんな場合は、逆に手前にいる敵を片っぱしから投げて



・図G

いくのが良好だ。

この場合、後ろにいる敵に背を見せる形になるので、ヨコ軸ずらしをしながら前方の敵を投げよう。

1匹投げて、うまく後ろの敵を巻き込んじゃえば楽にまとめられる。

●敵が画面外にいる時②

では、投げのないゲームではどうするのか？

こういった場合は、後ろの敵を、自機を前に出して画面内に誘導しよう。ヨコ軸を常にずらしつつ前に移動して、後ろからの攻撃を受けないようにして誘導するのがポイントだ。



・図H

今回のまとめ

今回は、軸ずらしと敵のまとめ方をやってみた。

敵をうまくまとめるためには、タテ、ヨコの軸ずらしを利用しながらやるとよいことがわかってもらえただろうか。

近頃は、このことがわかった上で、さらにゲームごとに違ったテクニックを要するものも多くなっている。この基本はぜひとも理解していただいたいものである。

インフォメーション

次回はこの続きで、格闘アクションをやっていきたい。

・あと、虎穴が不定期連載と思っている方がいるようだが、実は月イチ連載である。毎月15日号には必ず載っている（ハズ）なので、確認しよう。

助け合おう!!

ゲーメストは、兵庫県南部地震の被災者の方々のために救援募金活動に参加します。

[受け付け方法] 募金のみに限らせていただきます。

[送金先]現金書留は〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 株式会社新声社内「助け合おう!!」係へ。郵便振替は「口座番号・00150-4-98420、口座名・株式会社新声社読者サービス部」へ。郵便振替には必ず「助け合おう!!」係と明記して送ってください。

[期間] '95年2月28日までとさせていただきます。

お知らせ マガジン・ガレージご利用の皆様に

ゲーメストに毎月広告掲載されておりましたマガジン・ガレージが平成7年1月25日自己破産したとの報告が、マガジン・ガレージの代理人である弁護士池田伸之氏より連絡がありました。

ご利用者の中で、品物を送ったけれどまだ未入金になっている、という状態の方もおられると思います。

下記に、代理人の池田伸之氏の連絡場所・電話番号を明記しておきます。

ご自分とマガジン・ガレージとの関係（取引状態）を説明し、債権届けなどの手続きをして下さい。

★マガジン・ガレージ代理人池田伸之（池田法律事務所）

〒460 名古屋市中区丸の内2丁目16―28 小松ビル701号 TEL（052）201―2801 FAX（052）201―0032

スケルトンパズル No.5

出題　APAPA

ゲーメスト大賞の、KOF94を中心にしたスケルトン。今回は7文字限定でやってみよう。でも前回ほどは難しくないと思うぞ。

解き方

スケルトンは、マスのなかに文字をはめ込んでいくパズルだ。

ゲーム名群にあるゲーム名を、文字数と、クロスする文字の条件に従って、残さずマスに収めてほしい。ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは、同じ文字とみなし、上から下、左から右の方向にしか、読んではいけない。

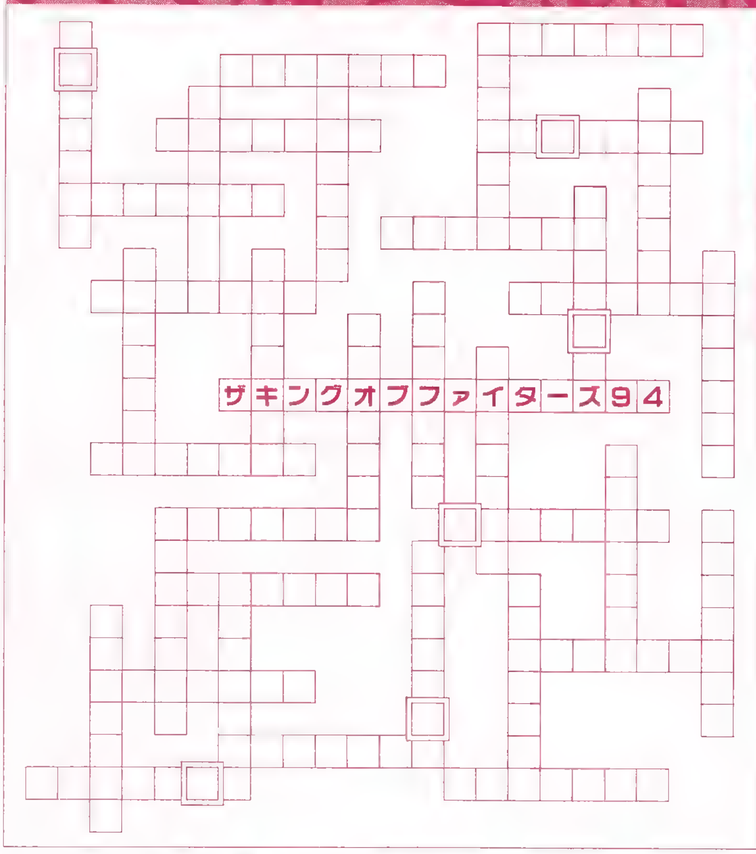
で、今回の解答は「二重枠内の文字を余さず並べ替えてできるゲーム名」だ。

解答ができたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってね。

しめきりは2月28日必着。

正解者の中から、積土成山を実現した5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。

ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、地道な努力で解くのだっ!!



ゲーム名群

・エージャックス
・キャメルトライ
・クイズデデート
・クラックダウン
・クロスブレイズ
・サイバータンク
・スターブレード
・ターボフォース
・タックスキャン
・タンクフォース
・ダークシールII
・ダイノレックス

・ダイマカイムラ
・ダブルドリブル
・ダンクショット
・ドゴウソウケン
・ドリフトアウト
・ドンキーコング
・ニンジャキッズ
・パイプドリーム
・バッキーオヘア
・バトルクロード
・バトルシャーク
・ビッグファイト

・ビューポイント
・フロントライン
・プラスアルファ
・ヘビーユニット
・ボーダーライン
・マッドシャーク
・ミライニンジャ
・メタフォックス
・メルヘンメイズ
・ライオネックス
・ライフフォース
・ワンダーボーイ

12月15日号当選者発表

さて、前回のスケルトンパズルの解答は『ビクトル』&『モリガン』で、正答率は97%。難易度アンケートは、VH21%・H46%・N24%・E4%・VE0%・無回答5%と、ハード中心の結果。入れても入れても簡単にならない、難しいスケルトンでした。でも、難しかったけど面白かった、という意見が多かったのだ。

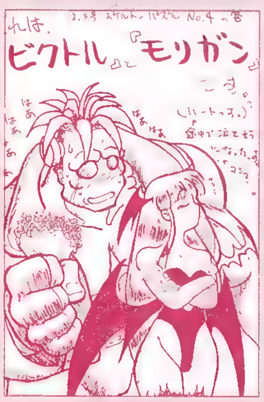
当選者

PN 小池幸治君（長野県）
PN 優子サマの下僕さん（岐阜県）
ゆう君（大阪府）
空 泰行君（兵庫県）
PN ケテル・ジョー君（香川県）

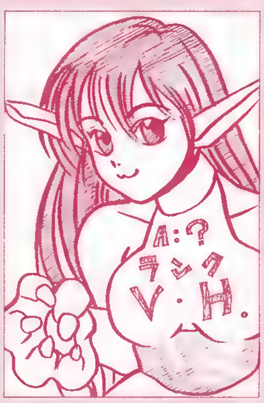
以上5名。おめでと〜ってわけで、ご返事コーナーに突入〜っ♪

葉月菜寛美さん、希望のパズル本、出るぞ出るぞ。もちっと待つべし。みそりんさん、そう、解答が出ても、すべてのマスを埋めるのがパズラーの務めなのだ。じゃこピー君、思い込みは禁物なのだ。美鈴真樹君、投稿はハガキサイズに限るわけじゃないけど、サイズが違うと傷みやすいのと、選考し辛いのとで、あんまり好ましくないのだ。新潟の白川君、イラストのあるハガキは、全体の2割くらいだよ。福岡の大庭君、ハイになっとるな〜。ゲガーン君、ちと違う。ショーはゲームセンター経営者がニューゲームを見るためのものので、ゲーマーの入場があるのは、ゲームへの客付きを見るためなのだ。ゲーマーにニューゲームを見せたげよう、というものではないのだ。本来はね。東京都の戸屋君、特に読んでるパズル本はないぞ。水道管の夢君、学問ビリ取るじゃないって（笑）。亜美野さん『こしの』じゃないのぉ？　ってわけで、また来号で会いましょ〜。

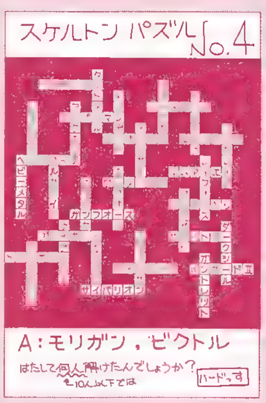
今月の残念賞



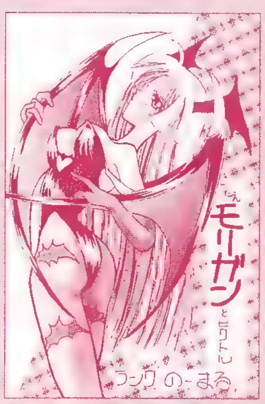
PN　雪崩式裸絞め君（東京都）⑫
けっこう泣きそ〜になった人、多かったみたいだからだいじょぶ。



PN　MIYA.Oさん（京都府）
ん〜、解けなかったのね。次のパズルでまたがんばるべし。



PN　後村弘君（東京都）⑫
これが解答であ〜る。正解者は100人超えてるんだぞぉ〜。



PN　らいすた君（神奈川県）⑫
最近、再びハガキをくれるようになったらいすた君である。



PN　三輪亮君（東京都）
むーちゃん改造計画ハガキなのである。解答は……、あ、表か。


龍虎の拳2
TM
復活！蒼の疾風!!
FIGHT-12
作画：天獅子悦也
ストーリー協力：石井ぜんじ
U.S. NAVY

再び、ミッキー・ロジャース登場!!





うるせえ！
こんな厳戒体制の
屋敷にこもられたら
こっちが不利だぜ！
SPIT!
泣きごとは
聞けんな
不意打ちを
仕掛けられてこその
ハンデのハズだが？
フフフ…
ボクサーには
特殊部隊の
マネ事はムリさ
誰だ!!
オレを出し抜こうっ
たって そうは
いかねえぞ！
姿を見せな!!
ローリングアッパー!!
ゴオオッ
私には この屋敷に
侵入するぐらいは
ワケもないがな…


フッ…まるで飢えた野良犬のような攻撃だな
パラ パラ…
あんたは…!
ジョン・クローリーか!!

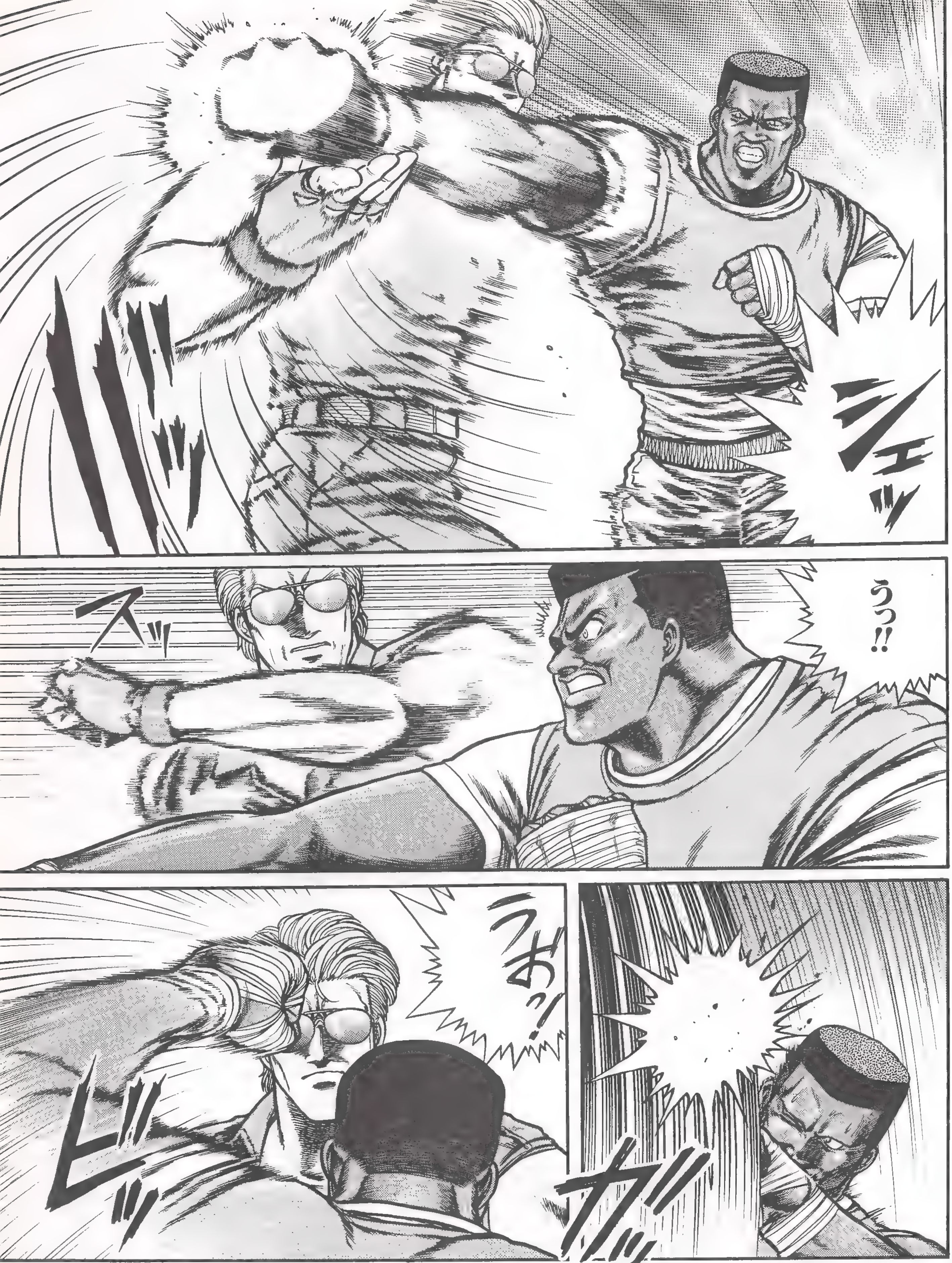

ザッ
ロバート・ガルシアにはオレも借りがあるのさ どきな 野良犬
あんたにゃ たしかに世話になった事もあったが… これぱかりは譲れねェ
ダッ
オレのカムバックロードを邪魔する気ならKO覚悟でくるんだな!
その眼で野良犬の牙を見切れると思ったら甘い考えだぜ!
甘くみてるのはキサマの方だ!
野良犬と生粋の軍用犬の戦闘能力の違いを教えてやる!



✉天獅子悦也&石井ぜんじ 違いの分かる両先生に励ましのおたよりを出そう！
〒101東京都千代田区内神田1—11—4—4F ㈱新声社「龍虎の拳2」励おた係


誰の命令か確かめますか？奴は丸腰のハズクルーに命じてしとめれば…
くるっ
ほうっておけ軍隊くずれごときに眼もくれるな
私は賭け格闘試合を開催したくてK・O・Fを企画したワケではない目的は別にある！
待つのだ…！
ジャリ
私の求める駒どもが揃うまでな…！


ビュッ
ビュッ
ビュッ
ビュッ
ザッ
ザッ
ザッ
どうした?
思い切り
踏み込んでこい
フフフ…
ジリッ
ジリッ
誘いやがったな…
さすがは
CQB(接近戦闘)のプロだぜ
ダン!!


シェッ
うっ!!
スッ
ガッ
うおっ!
ビッ


シュッ
ドガッ
命拾いしたなミッキー！
スタッ
こいつはうかつに近づけねえぜ…！


やはりこの手を使うしかねえか！
バーニングアッパー!!
ザザザザ
飛び道具か！だが 命中精度に難ありだ!!
バカめ…！林の中に追い込みゃこっちのもんさ！
プラネットゲイル！



ムッ⁉
身を潜めてもムダだぜ…！
オレのバズーカは何もかも突き抜けて届くのさ！
バカはおまえさハニー！
ジャングル戦の訓練をオレが受けていないと思ったか⁉
敵の位置を確認したら火線をその位置に集中する！



メガスマッシュ！
ドンッ
いけねェ！
ザッ
ブンッ
常に最前線の部隊に所属して本当の戦争で鍛えた技を見せてやる！
ヤツが 次にメガスマッシュを放った瞬間にカウンター攻撃（アタック）を狙ってやる！
メガ…
ゴワッ
スマッシャー！。



なにっ!!
飛び道具の
軌道が…!?
ぐわっ!
ドザッ
ザザッ
死角に
追い込んでの
追尾攻撃(ホーミングアタック)…
武器は戦術を
伴わねば効果は
ない……!
ぐっ
勝者(ウィナー)は…
ジョン・クロリー少佐!
ロバート・ガルシアへの
挑戦権を手に
入れました…!
果(は)たしてガルシア邸に
侵入することが
できるか…!


フッ…
挑戦権か…
義眼…!
ポロリ
主催者はゲームでもしているつもりとみえる…
カチッ
ガルシア家の正門が…!?

ジョン・クローリーの背後にいるのは…？　次回、ロバートにジョン猛攻!?



TO BE CONTINUED…

株式会社ロータスプレス
LOTUS PRESS

翌日商品がおてもとに

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

商品代金と商品の引き替えシステム

アーケード基板から家庭用ゲームソフトまで豊富な在庫

ほんの一例

■カプコン
- ヴァンパイア ¥63,000
- スーパーストⅡX ¥58,000
- スーパーストⅡ ¥45,000
- エイリアンVSプレデター ¥58,000
- ダンジョンズ&ドラゴンズ ¥48,000
- ストリートファイターⅡ ¥8,000
- ストⅡダッシュ ¥10,000
- ストⅡダッシュターボ ¥16,000
- チキチキボーイズ ¥20,000
- バース ¥28,000
- カプコンワールド2 ¥12,000
- 天地を喰らうⅡ ¥29,000
- キャプテンコマンドー ¥29,000
- X-MEN ¥128,000

■タイトー
- レイフォース ¥65,000
- ライトブリンガー ¥45,000
- ハットトリックヒーロー'93 ¥39,000
- アラビアンマジック ¥23,000
- クレヨンしんちゃん2 ¥12,000
- 龍神 ¥19,000
- ブランディア ¥12,000
- バイオレンスファイト ¥15,000

■東亜プラン
- バツグン ¥39,000
- 達人王 ¥19,000
- V・V ¥13,000
- ドギューン ¥13,000
- フィグゼイト ¥15,000

■ビデオシステム
- ソニックウイングス ¥18,000
- ターボフォース ¥15,000
- 闘■ブレイザース ¥13,000
- F1グランプリⅡ ¥5,000
- スーパーバレーボール'91 ¥7,000

■コナミ
- 究極戦隊ダダンダーン ¥55,000
- バイオレンドストーム ¥38,000
- ミスティックウォリアーズ ¥35,000
- マーシャルチャンピオン ¥25,000
- サンセットライダーズ ¥28,000
- エイリアンズ ¥25,000
- エスケープキッズ ¥18,000
- X-MEN ¥18,000
- XEXEX ¥25,000
- GIジョー ¥28,000
- プレミアサッカー ¥49,000
- トライゴン ¥17,000
- ガイアポリス ¥25,000

■バンプレスト
- 戦国エース ¥35,000
- マクロス ¥18,000
- マクロスⅡ ¥16,000
- SDガンダムネオバトリング ¥12,000
- ゴジラ ¥15,000
- 仮面ライダーバトルレーサー ¥10,000
- ドラゴンボールZ ¥29,000
- SDガンダムレインボー大陸戦記 ¥9,000
- ウルトラ闘魂伝説 ¥12,000
- 機動戦士ガンダム ¥12,000

■ナムコ
- ネビュラスレイ ¥28,000
- ニューマンアスレチック ¥19,000
- スーパーワールドコート ¥19,000
- タンクフォース ¥7,000
- グレートスラッガー ¥9,000
- ティンクルピット ¥13,000
- コズモギャングザパズル ¥7,000
- エクスバニア ¥8,000
- クイズ魔Q大冒険 ¥5,000

■データイースト
- 空牙 ¥16,000
- ファイターズヒストリー ¥8,000
- キャプテンアメリカ ¥19,000
- デスブレイド ¥9,000
- ダークシール ¥12,000
- ダークシールⅡ ¥15,000
- ドラゴン忍者 ¥15,000
- サンダーゾーン ¥13,000
- ファンキージェット ¥12,000
- タンブルポップ ¥8,000
- ロボコップ ¥8,000
- ロボコップ2 ¥15,000

■アイレム
- 海底大戦争 ¥39,000
- アンダーカバーコップス ¥29,000
- ワック ¥25,000
- ジオストーム ¥29,000
- R·TYPE LEO ¥18,000
- R·TYPEⅡ ¥10,000
- 剣豪 ¥12,000
- X・マルチプライ ¥12,000
- イメージファイト ¥8,000
- 最後の忍道 ¥17,000
- パーフェクトソルジャーズ ¥25,000
- クロスブレイズ ¥15,000
- ガンホーキ ¥10,000
- ボンバーマン ¥9,000
- ギャロップ ¥6,000
- サンダーブラスター ¥9,000
- エアデュエル ¥12,000

■ネオジオ（業務用）
- 痛快GAN GAN行進曲 ¥10,000
- フライングパワーディスク ¥15,000
- ビューポイント ¥15,000
- ワールドヒーローズ2JET ¥7,000
- ファイヤースープレックス ¥3,000
- 龍虎の拳 ¥1,000
- 龍虎の拳2 ¥5,000
- 餓狼伝説 ¥1,000
- 餓狼伝説2 ¥4,000
- 餓狼伝説スペシャル ¥5,000
- サムライスピリッツ ¥7,000
- ザ・キングオブファイターズ'94 TEL
- 真サムライスピリッツ TEL

■その他の基板
- ハイパーデュエル ¥19,000
- ぐっすんおよよ ¥18,000
- 雷電 ¥23,000
- 雷電Ⅱ ¥65,000
- 雷電DX ¥89,000
- ツインイーグルⅡ ¥45,000
- 豪血寺一族 ¥19,000
- 大江戸ファイト ¥39,000
- ワールドカップ'94 ¥39,000
- グランドストライカー ¥39,000
- ワールドラリー ¥59,000
- 雷龍2 ¥28,000
- ノストラダムス ¥18,000
- ハチャメチャファイター ¥13,000
- ブラックハート ¥10,000
- だるま道場 ¥18,000
- 大王 ¥29,000
- テトリス ¥12,000
- コラムスⅡ ¥9,000
- スタックコラムス ¥15,000
- ポトポト ¥10,000
- マッドシャーク ¥19,000
- スカッシュ ¥7,000

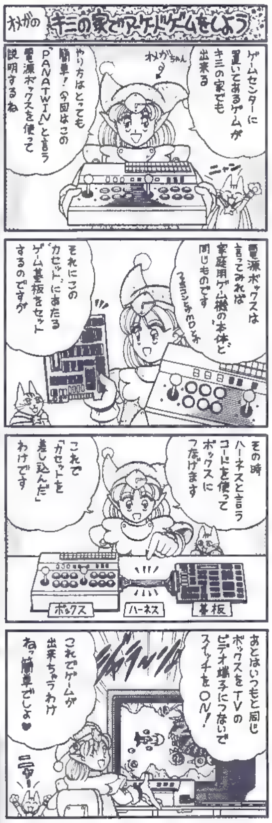
この他基板は豊富に用意してあります。

■ネオジオ■
- 真サムライスピリッツ
- ザ・キングオブファイターズ'94

■NEO GEO CD■
- ソフトオール25%OFF
- 真サムライスピリッツ
- ワールドヒーローズ2JET
- ザ・キングオブファイターズ'94
- ASOⅡ
- 餓狼伝説
- 餓狼伝説2
- 餓狼伝説スペシャル
- サムライスピリッツ
- 得点王2
- 龍虎の拳
- 龍虎の拳2
- マジシャンロード
- ラギ
- ニンジャコンバット
- スロススウォード
- 得点王3
- 風雲黙示録 他

■SEGA・サターン■
- パンツァードラグーン
- デイトナUSA
- 魔法騎士レイアース
- ブルーシード
- リグロードサーガ
- ヴァーチャルハイドライド 他

■3DO■
- 3DOタイプ2
- スーパーリアル麻雀PⅣ
- 美少女戦士セーラームーンS
- 三國志Ⅳ
- GEX
- パドックノート'95 他

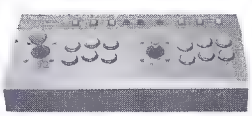


KIC PANA TWIN（S内蔵）



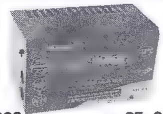
本体 38,000円
RGBケーブル 3,000円

KIC PANA CUSTOM（S内蔵）



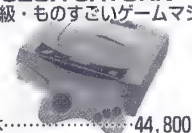
本体 34,000円

シグマAV-3000（S内蔵）



AV3000 25,000円
Σ6000ターボ 13,800円

SEGA SATURN
64bit級・ものすごいゲームマシン



本体 44,800円 →特価

NEO GEO CD

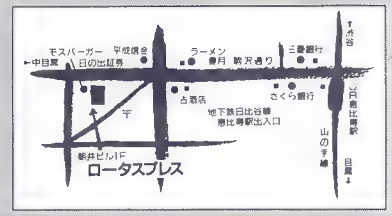


本体 49,800円 →特価

初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

☎03-3760-6630 FAX.03-3760-5359 AM11:30〜PM 8:00
〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-1-9朝井ビル1F



●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人(つまり君)の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード(シール)を必ず同封してください。電話厳禁!

DOHJIN's CORNER

選評 APAPA

今回紹介する本は、お買い得感のある価格設定の本が多くなったぞ。一応、個人的な目安としては、オフ誌で頁数×10円(カラー表紙は百円プラス)くらいを一つの基準と見てます。本の出来とジャンル、値段などを総合して、紹介する本を選んでるけど、判断は難しく、決断は辛いのだ。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。
①本のタイトル、判型、頁数。
②発行者(団体)名と連絡先。
③通販での値段(本の代金&送料)および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。
(例「○月○日発売号までに」)
⑤通販を行う期間。
(例「売り切れまで」)
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。
☆伝言板には会員募集、イベント情報などを執筆者募集、ハガキサイズで『○月△日号までに掲載希望』と表に書いて指定してください。
☆伝言板も同人誌も、3月30日発売号締め切りは2月20日、4月15日発売号締め切りは3月4日必着です。どちらあての物にも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。

同人誌紹介

値段は送料込みです

格闘虚伝録・三之巻



スタジオM発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。400円の無記名小為替+240円切手にて。
「泣き・笑い・お遊びアリの格ゲーよろず本だ!」
VF・KOF・侍魂などの、ギャグ&シリアス本。5名の執筆者の独立した個性が、うまく噛み合っていい味を出している。隆慶一郎の柳生十兵衛についての小説をマンガ化したものもいい出来と言える。
(〒635 奈良県大和高田市田井新町1-22レオパレス第13・203号室 志水明子)

Round.1

バナナわに宴発行、A5判64頁オフ。400円の無記名小為替+270円切手にて。



「初めてのゲーム本です。先着10名様に、KOF94のコピー本をプレゼントします!」
テリー、アンディ、キム、舞中心の餓狼本。連作ギャグコメディのマンガ誌で、まとまりや本の構成もよい。22頁のコピー本も読めるぞ。
(〒206 東京都多摩市連光寺6-30-6 室あつ子)

ぶっとび94



りとるくらぶ発行、B6判20頁コピー。200円の無記名小為替+190円切手にて。
「CHINA中心のギャグ本です。塗り絵がついてきます」
お手軽ギャグ個人誌。1頁ギャグに1ポイント攻略を加えた構成で、薄いながらも、ちゃんと読みごたえはある。塗り絵はB5 14頁のコピー誌でイラスト本として見られる。
(〒238 神奈川県横須賀市三春町5-58 A-506 平良真由美)

残酷物語

TOKI-YA発行、B5判36頁オフ。400円の無記名小為替+270円切手にて。
「再びただのデミトリ本!」
12月15日号掲載の『選ばれし者の——』の続き本。前作



のあらすじを付けるべし。話ももう一歩革新的な展開がほしかったところだが、ありきたりのデミ♡モリ本になっていないところは評価できる。
(〒277 千葉県柏市柏6-4-11 泉方 門脇美和子)

ETERNAL NIGHT



ないき個人誌、B6判20頁コピー。100円の無記名小為替+130円切手にて。
「ストIIとヴァンパイアの、おバカなギャグ本です」
1~2頁ギャグのお手軽コピー誌。レベルが高い、という本ではないが、値段分の価値は十二分にある。日本一ィのネタには笑わされたぞ。
(〒420 静岡県静岡市田町2-142-6 山木麻友美)

BODY SPECIAL II



BEACH GIRL発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。300円分の無記名小為替+190円切手にて。
「ストII映画とケンが好きな方に読んでいただきたいです」
ムービーに傾倒した、ケン&リュウの1~3頁ギャグ個人誌。映画が好きで、表紙の絵が気に入ったら買ってOK。
(〒177 東京都練馬区石神井町5-4-12-402 前田(様)方 G係)

Rush!



てなもんや発行、B5判44頁オフ、表紙3色。400円の無記名小為替+240円切手にて。
「ストIIのリュウ×ケン本です。ギャグ中心でシリアスも少しあり。4コマもあります」
ムービー寄りのギャグ個人誌。リュウ、ケンだけでなく、とりまくキャラとからめての話にしてあるのがよい。
(〒457 愛知県名古屋市南区呼続1-17-5 生田智美)

Cool Running



DEAD ANGLE発行、A5判28頁オフ。150円の無記名小為替+190円切手にて。
「トリスタンとカノープスが出張ってるギャグ本です」
4コマ、1~4頁ギャグのオウガバトル本。内容は標準レベルだけど、値段を考えれば、十分のお買い得な本です。
(〒860 熊本県熊本市南熊本5-8-8 田中良江)

ぱぱいや



ドラQラン個人誌、B5判36頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替+270円切手にて。
「18禁のお下劣ギャグ本。Hだけど思わず笑っちゃう本を目指したのですが…」
Hなネタ、ギャグの質ともに、キャラの魅力を描く方向に向いていないのを改善してほしい。18歳未満購入禁止。
(〒136 東京都江東区南砂八郵便局留め すたぢおほーりー)

PET FOOD



PONPALAS発行、A4判24頁オフ、表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手にて。
「浅井市子個人誌です」
おとなしめのナコルルと邪な紫ナコルルの2人で、チャムチャムを…という本。肉感的表現の技術がパワーアップしてる。18禁です。
(〒814 福岡県福岡市早良区原8-35-3 川上リカ)

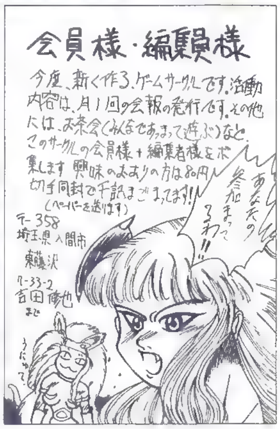
伝言板

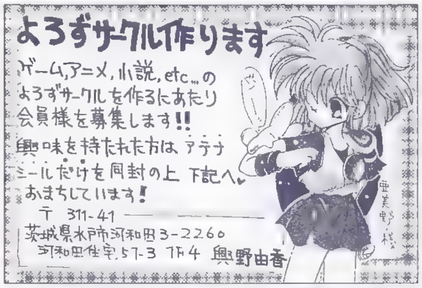
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1ヵ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また、イラストの枠以外に住所などが書いてあるものや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。



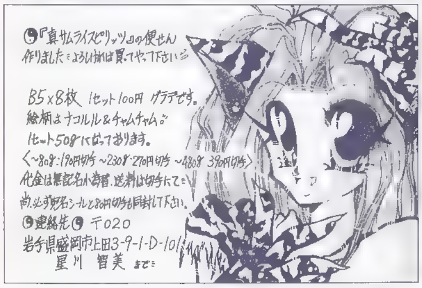






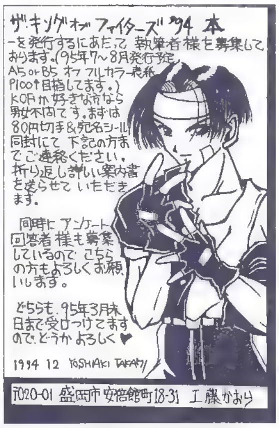












DISC BOX

今号の新作情報

ときめきメモリアルパート3 ～featuring 片桐彩子～



1995年2月3日発売
キングレコード
CD：KICA－7654
価格：￥2800（税込み）

超人気の「ときめきメモリアル」のCDドラマシリーズの第3弾が発売された。今回の中身は、ヤキモキの連続だったドラマがついに完結するもの！そのCDドラマのイメージソングは國府田マリ子さん、川口雅代さん、菅原祥子さんが担当する。そして大好評の「フィーチャートラック」には、片桐彩子が登場する。ドラマ3編、歌3曲に、おしゃべり、セリフ集、カラオケ2曲という内容だ！

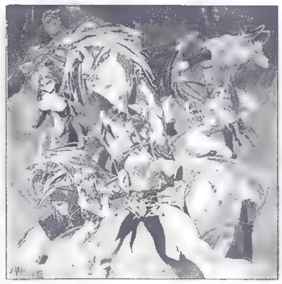
ツインビー PARADISE2 Vol.3



1995年2月22日発売
キングレコード
CD：KICA－7655
価格：￥2800（税込み）

文化放送系列で放送されている大好評のステレオラジオドラマ「ツインビー　PARADISE 2」を収録したドラマCDの第3弾が発売される。今回のCDは、ファンの要望にお応えしてマドカ特集となっている。収録されているドラマは、マドカが主役になっている第9話から第12話。これらに加えて、幻のCDといわれるプレゼント用CDより語り2編と、マドカが歌う7曲のメドレーが入っている！

餓狼伝説 BGM COLLECTION



1995年1月21日発売
キングレコード
CD：KICA－227
価格：￥2500（税込み）

昨年の夏に劇場公開されて、大ヒットした餓狼伝説の劇場版アニメーション「THE MOTION PICTURE　餓狼伝説」のオリジナルサウンドトラックアルバムがいよいよ発売された。このサウンドは、テレビ放送版の佐藤俊彦氏が引き続き担当している。収録曲数は、32曲！もちろんステレオデジタル録音されたものだ。このCDのジャケットは、キャラクターデザインをしている大張正己氏が担当している。



ずるずる

今年に入って早くも2月の中旬。残すところあと1カ月半となった。何って？この時期に私が時間を気にすることといえば、そうスキーに決まってますがな。今年は、昨シーズンに1級が取れてしまったので、より上手に、エレガントに滑ることができるよう、少ない滑走日数の中で、日々、努力している状態。ゲームより本っ当、難しい。

TOP10 1/4～1/15㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	1位	1	77	豪血寺一族2	PCCB-171	1500円
	2位	2	70	ダライアス外伝	PCCB-166	2000円
	3位	5	59	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アレンジ	PCCB-165	2500円
	4位	4	51	真サムライスピリッツ	PCCB-164	1500円
	5位	3	49	真サムライスピリッツアレンジ	PCCB-169	2500円
	6位	8	31	リッジレーサー2	VICL-15031	1500円
	7位	6	30	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	PCCB-162	1500円
	8位	8	26	ツインビーパラダイス2 vol.1	KICA-7648	2800円
	8位	—	26	レイフォース	PCCB-153	2000円
	10位	—	23	マキシマムマニア	TYCY-5409	2000円
ビデオトップ10	1位	1	142	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	GV-13	6500円
	2位	—	99	真サムライスピリッツ	GV-14	4800円
	3位	2	71	ヴァンパイア	GV-12	6800円
	4位	4	40	スーパーストリートファイターⅡX	GV-9	7000円
	5位	9	31	リッジレーサー	VIVL-137	4900円
	6位	3	28	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（ポニー）	PCVP-11571	4800円
	7位	7	19	極上パロディウス	GV-11	6000円
	8位	6	12	ネオジオギャルズグラフィティ	PCVP-11504	4800円
	9位	—	9	バーチャファイター	TYCY-5001	3800円
	10位	—	6	サムライスピリッツ	GV-4	7000円

CD&ビデオトップ10

CD編

前号に続き、豪2がトップ。個性が強いのが印象。当分はその位置をキープしそうだ。追う形でダラ外。狙えそう。注目どころとしては、6位のリッジレーサー2。いよいよ本領発揮か。

8位にレイフォース。さすが！名作強しといったところ。

ビデオ編

ゲーメスト大賞をとったKOFが今号もトップに。キャラクター人気の高いゲームゆえに、強敵が現れるまでトップに居座りそうだ。

予想通り、リッジレーサーが上へきた。見る価値あり。

安定してネオジオギャルズがランクインしている。

今号のオススメタイトル

今号でオススメするCDは昨年度のゲーメスト大賞を獲ったザ・キング・オブ・ファイターズ'94。



KOF'94

過去に発売されたSNKのゲームのキャラクターを格闘ゲームに再登場させているのだが、そのキャラクターの人気の高さ、対戦格闘ゲームとしての人気に負けない、強いイメージを持ったサウンドもあることを忘れちゃあいけない。演出の上手なSNK。このサウンドも必聴の1つだ。

昨年末に発売されたリッジレーサー。「1」と「2」の合作ものではあるが、中身としては、攻略色よりは、見せるほうに力が入れられている。

どんな見せ方かというと、ゲームシーンでは見ることのできない視点であるとか、予想外な車の動きが収録されている。見て楽しい作品の1つ。

また、プレイステーションで、移殖版が発売されているので、これからやる人には、参考ビデオになると思う。



リッジレーサー

ラジオゲーメスト

アンケート締め切り間近！応募を待つ!!

ゲーメストがラジオに挑戦したーい!!

今年はゲーメストでラジオ放送の番組を作ってみたい。全国で聴ける内容にしてみたい。どんな内容のものを作ってほしいのか、読者の皆さんのご意見を聞かせていただきたいのです。



〈そのための10の質問です〉

①例えばこんな番組にしてほしいというような番組はありますか？
②昨年のラジオ大阪のゲームミュージアムは聴いてましたか？
③ゲーム音楽のハガキによるベスト10はほしいですか？
④メインパーソナリティーには誰を推しますか？　名前をあげてください。
⑤どんなことを話してほしいですか？
⑥あなたの好きなアイドルないし声優さんを１人あげてください。
⑦ゲストにはどんな方に出演してほしいですか？
⑧あなたがいつも聴いてるラジオ番組はありますか？ あったら、その番組名を。
⑨時間帯は何時ごろがいいですか？
⑩何分ぐらいの番組がいいですか？

応募方法はP.144にあるハガキを使ってください。締め切りは２月28日です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で50名様にゲーメストオリジナルテレカをプレゼントします。

2月のことは如月なんていうよね。だから先生は走りません。なんか今月は夏休みにも冬休みにも関係ない月だからヤだね。あと冷し中華にも関係ないし。受験生のみなさん、いよいよ本番ですね。がんばってください。

この春スクリーンで大暴れ! '95春 東映アニメフェアだ



特製ポスターだよ〜ん。

©バードスタジオ・井上雅彦・吉住 渉／集英社・フジテレビ・テレビ朝日・電通・東映動画

おなじみ、東映アニメフェアが今年の春は3月4日からスタート。"95年春"のラインナップは「ドラゴンボールZ 復活のフュージョン!!悟空とベジータ」「スラムダンク湘北最大の危機!燃えろ桜木花道」「ママレード・ボーイ」の3本だ。

「ドラゴンボールZ」はアニメフェアでもおなじみだよね。今回は、あの世とこの世の2つの世界を舞台に、悟飯、悟天とトランクスが手を組み、最強の敵・ジャネンバと対決する。パニックにおちた世界を前に、悟空やベジータも現れ、ピンチに立ち向かうが……!?

また、こちらは劇場用第3作となる「スラムダンク」。試合中のミスから丸坊主になった花道。彼ら湘北イレブンに挑戦状を叩きつけた緑風高校は、NBAから誘いがかかったほどのバスケ留学生や、全国大会での猛者などをメンバーに擁する強豪校だった。

ほかに初登場の「ママレード・ボーイ」。光希と遊、二人が出会う前の知られざるエピソードを描く。

なんか、いい感じのラインナップだよね。公開まであともう少しなんだけど、そんなに待てないーって人は近くの東映系劇場で発売中の前売鑑賞券を買い求めてみたらどうかな?ポスターもついてるゾ。あと、電話してみるってのもアリだと思うな。公開直前の3月3日までのあいだ、アニメフェアテレホンサービスがおこなわれているんだナ。案内役は「ママレード・ボーイ」光希役の國府田マリ子さん。オッケー。あとは公開を待つだけーだよね。

プレゼントのお知らせ

今回のプレゼントは「ドラゴンボールZ」、「スラムダンク」「ママレード・ボーイ」の劇場版・特製ポスターだ。前売券を買ってもらえるポスターの横に、この特製ポスターを張ろう!

あて先は本誌・インフォメコーナー「DBZポスター」または「SDポスター」および「M・Bポスター」係まで。各5名様にね。3月15日締め切りだよ。

バーチャファイターカードゲームで「10年早いんだよっ!」

全国に熱いバトルを巻き起こし、現在ゲーセンでは「2」が絶好調の「バーチャファイター」。今回はエニックス発VFグッズ紹介を2題お伝えしましょう。

まず、すでに発売中の「バーチャファイター カードゲーム」(1500円)から。3次元格闘技カード・ゲームというものものしい肩書のこのゲーム。2人から5人までで遊べるんだけど、誰でも楽しめるカンタンなゲームだよ。

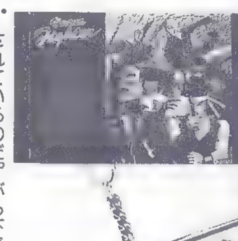
カードにはおなじみアキラやパイ、ジャッキーなどVFキャラが繰りだす技、その技の持つ、このカードゲームでの攻撃力が描かれています(あと、コマンドも載ってて

グー)。プレイヤーは順番に技(カード)を出していって闘い、最終的になにも技がなくなった人が負け。より多くの技を持つ者が覇者となるんだけど、これにデュラルカード、レベルアップカードなんかが絡んできて、サァ大変。

パッケージに書いてある対象年齢は10歳から101歳となっていて、どなたにでも楽しんでいただけるってことですね。

お次は「バーチャファイターアクションキーホルダー」のお話。発売は2月25日を予定、価格は各480円で8キャラ分が登場するぞ。

このキーホルダーには各キャラの必殺技がステレオ印刷



されているのだ。ぶら下がったキーホルダーが揺れると、各キャラが技を繰り出すモーションが動いて見えるぞ。

最近、ちょっと多くなってきたVF関連グッズ。大人数での「世界格闘トーナメント」(カードゲーム)やキミの腰のとこで揺れてるバーチャ(キーホルダー)もいいと思います。

マックワールドエキスポでマルチメディアの達人になれ!

95年2月25日(土)から28日(火)までの期間で開催されるマックワールド・エキスポをご存知か?幕張メッセでのこのエキスポ開催中、「マクセル・マルチメディアの達人」っていうイベントがおこなわれるんだけど、ちょっと興味ひかれるよね。

「マルチメディアの達人」っていうのは、参加者が持ち寄ったCG、マルチメディア作品を勝ち抜き戦方式で選ぶコンテストだ。エキスポのお客さんを判定者として、自作をプレゼンテーション。そして3人勝ち抜いた作品の中から各賞を決定していく。

このコンテストに出場するには事前の応募が必要だ。

●応募規則

①作品はオリジナルで未発表のもの。プロ・アマ問わず。

②MO(128MB)1枚以内の容量で、3分以内でプレゼンテーションできること。

③プログラムの場合は実行ファイルで。

④画面サイズは640×480dpi以内のもの。

⑤外部の機器、MIDI等がなくても再生可能なもの。

⑥作品の著作権は作者のものとして保護します。

●応募方法

MOまたはFDに、住所、氏名、電話番号、タイトル、使用ハードソフト、再生方法を添付の上、郵送。締め切りは95年2月20日(月)までに作品必着のこと。

●注意

作品は返却しないので、バックアップをとっておくこと。



グループ、学校単位での応募も可。応募点数に制限はないが1枚のメディアに1作品として応募すること。

●応募先

〒107 東京都港区赤坂2〜17〜60赤坂ノーマンビル
(株)日産社 MOマルチメディアの達人事務局
03(5570)3511

くわしくは右記まで。それから当日は千葉麗子ちゃんもゲストとして参加するそうなので、「マルチメディアの達人」を観にいくのもおもしろいぞー!

AOUショー開催 うれしさに『アオウッ!』

本誌・今号の付録で案内しているように、2月22日(水)から23日(木)の期間中、幕張メッセでAOUショーが開催されるぞ!

みんなにはもうおなじみのAOUショー。この"AOU"ってのは"社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会"のことなんだって。

"オールニッポン・アミューズメントマシン・オペレーターズ・ユニオン"の略なのです。ゲームセンターの経営者さんなどで構成されている団体なんだよね。だから、もともとこのショーっていうのは、ゲームセンターの経営者さんたちが、どんなゲームを仕入れたらいいのか、ゲームの流れや動向はどうなっているのかっていうのをみる見本市だったそうです。

今年の開催日は水曜日と木曜日。もし、2月22日か23日が学校の創立記念日で休み!なんて人がいたらぜひ、来てみてほしいな。付録にあるように、豪華なニューゲームのラインナップをいっぺんに見られるチャンスだもんね。このショーで、今年上半期のビデオゲームの動向が占えちゃうのです。

もちろん、ゲーメストは今年も参加しています。新作ゲーム見物の合間にでも新声社ブースに寄ってみてね。読者のみんなのために何か考えておきますので。

INFORMATION

ロックマンワールドもひろがる！ CDドラマ3月に発売!!

今ノリにノッてるカプコンから「ストリートファイターII外伝」に続くCDドラマ第2弾「ロックマン危機一髪」がリリースされるぞ。発売は3月8日、ソニーレコードから価格2800円なのだ。

主役のロックマン役に、椎名へきるさん、ほか平松昌子、神山卓三、高乃 麗、置鮎龍太郎、青野 武、愛河里花子、神谷 明の各氏が豪華出演だ。

今回は収録現場におじゃまして椎名さんに話しを聞いてみたぞ。

「感想としては、全力疾走でやってしまった、というところです。私は今までカワイイ役ばかりだったんですけれど、このロックマンが、実は初めての男の子役だったんです。もともと声優になるって決めたきっかけが、男の子役に憧れたからだったんで、自分自身、こういう子供に愛されている役をいただけて、すごく良かったと思います」

え、そうだったの!?まさに念願かなったりってトコっすか。うーん、気合い入ってる。

「演じ方としては、どうやったら男の子っぽくなれるんだろう、とちょっと悩みましたけれど〝やるときゃやるぞー〟みたいな男の子らしさを出して女々しくならないように演じました。それと、ロックマンって外見はガチガチしてるんですけど、中にある暖かさみたいな部分をうまく出せればいいな、と思いました」

本人のイチ押しの聴きどころは〝技〟。CD収録にはカプコンおなじみQサウンドも使用され、ロックマンファンも椎名ファンも、こりゃ聴きのがせないね。





'95春 東映アニメフェアテレホンサービス

実施期間 3月3日まで
電話番号

【関東地区】			
東京	03-3784-9000	千葉	043-222-9999
群馬	0273-27-6011	山梨	0552-26-0000
長野	0262-32-8383	新潟	025-233-0000
福島	0245-23-3535	秋田	0188-31-2929
盛岡	0196-53-2929		
【中部地区】			
金沢	0762-61-9000	富山	0764-33-0000
福井	0776-24-4499		
【関西地区】			
大阪	06-310-1000	広島	082-290-5999
神戸	078-611-0033	福山	0849-25-1700
	078-611-8100		0849-26-4444
呉	0823-90-5011	岡山	086-227-9999
徳山	0834-29-4920	宇部	0836-22-0000
防府	0835-23-4433	鳥取	0857-60-1311
	0835-21-4433	高知	0888-84-9511
高松	0878-37-1599	松山	0899-33-9500
徳島	0886-22-9000	宇和島	0895-22-7000
	0886-25-3200	今治	0898-32-9900
【九州地区】			
大分	0975-34-6666	久留米	0942-33-8599
宮崎	0985-22-8822	佐世保	0956-23-3939

ネオジオCDライブツアーの収益金で社会に貢献

先日、終了したネオジオCDライブツアーIIでの収益金が㈶全国防犯協会連合会に寄付されたぞ。

ネオジオCDライブツアーIIは、昨年、11月から12月にかけての6日間、東京をはじめ、全国の6都市で行われたイベント。ネオジオCDを賞品にしたゲーム大会や千葉麗子ちゃんをまじえたクイズ大会などで盛りあがったんだよね。

今回のツアーでは目玉のひとつとしてチャリティーバザーが催されたり、チャリティーゲームコーナーが設置されてたんだけど、そのときの収益金が全部で573万1112円。12月21日、健全な青少年の育成に役立ててほしいということで㈶全国防犯協会連合会に寄付されたのだ。

㈶全国防犯協会連合会専務理事の保良光彦氏は「SNKのご厚意に感謝し、非行防止のために、青少年の健全な育成を目指して、イベントの開催された全国6大都市を中心にこの費用を役立てていきたい」とコメント。

ゲームのプレイ料金や、お気に入りのゲームキャラのグッズを買って社会に貢献できるんなら、僕らもうれしいよね。これからも、こういったイベントが多くおこなわれるといいね。



全コマンドを掲載!? コミック 速攻生徒会発売

「速攻生徒会」がついに単行本になって発売されたぞ。小社刊「月刊コミックゲーメスト」誌上で、現在、人気ナンバーワン連載を続ける学園コメディなんだよね。

物語のほうは、迅速高等学校が舞台。創立4年、生徒総数1500余。どこにでもあるごく普通の私立共学校……のように見えるが!ここには人智を超える戦闘集団が存在した!!あふれる野望をかかえた、学園の生徒自治会。人々は彼女たちのことを呼ぶ。速攻生徒会と!

転入生・スーパー地球人の本多愛が連打する（➡⬇➘＋Ⓟで本多対空）。生徒会長・榊原優子のため攻撃が炸裂する（ほかに⬅ため➡＋Ⓟでユーコスラッシュ）。その他、メンバーのロリっ娘ちゃんや猫までが強い強い。やがて激闘は激闘を呼び、生徒会にはさらなる敵が……!?

と、いうわけで本書にはおまけマンガ、4コマ、またゲーメスト増刊でおなじみの技表、コマンド表を収録。

どですか?これからコミゲで続きを読みたいって人にも、もちろん格ゲーを知らない人にもおすすめの一冊、500円だよん。

今回は「速攻生徒会①」の発売を記念して、読者のうち5名様に同書をプレゼント。本誌インフォメ・速攻生徒会プレゼント係まで応募してケロ。締め切り3月15日ね。



世界の旅客機・旅客機の世界！

取材に行くと、遠くへ旅に出たくなることがある。だってあるメーカーさんなんて羽田空港の傍にあって、ビュンビュン飛行機が飛んでるんだもん。そんなボクが取材の帰りに買い求めたのが「世界のエアライン」シリーズなんだな。発売元はKKワールドフォトプレスで、定価は一冊、2000円。

既刊として、現在4冊が発売中。そのラインナップは…。

・世界のエアライン1「永遠の名機・ダグラスDC－3の世界」

第2次大戦中から現在まで、ダグラス社の旅客機のすべてがわかる特集。ほかに1993年ワールド・エアライン・ダイレクトリー。

・世界のエアライン2「超人気、全日空マリンジャンボの絶頂期を紹介」

先頃、惜しまれながらもその任を解かれた全日空マリンジャンボを特集。ほかには新東京国際空港のすべて。

・世界のエアライン3「ボーイング747のすべて」

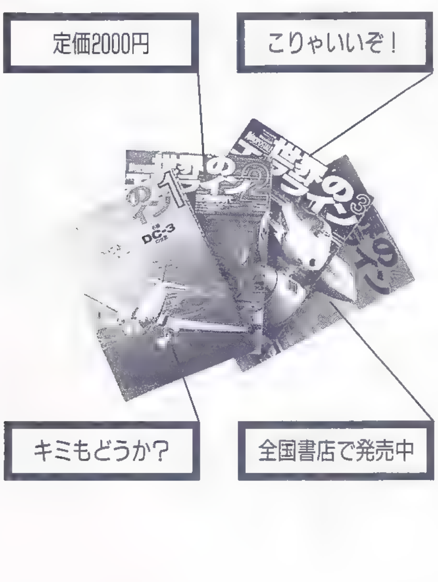
通算製造機数1000機を超える747の魅力を解剖。ほかにストラトクルーザーの時代、など。

・世界のエアライン4「JALスペシャル マーキング・シップス」

JALが世に問う3大プロジェクトとは…!?ほかに関西新空港ガイドなど。

また、3月16日にはシリーズ最新刊「世界のエアライン5」が発売の予定だ。特集は〝さよならトライスター〟。ワイドボディジェットの先駆け、トライスターの退役。名機の活躍とその時代について。

輝く翼を堪能しまくり。これからボクも、取材のたびに買って揃えてみよっ。



書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.50	No.99	No.120
No.52	No.102	No.121
No.53	No.104	No.122
No.54	No.105	No.123
No.55	No.106	No.125
No.56	No.107	No.127
No.57	No.108	No.128
No.64	No.109	No.129
No.77	No.111	No.130
No.81	No.112	No.131
No.84	No.113	No.132
No.87	No.114	No.133
No.90	No.115	No.134
No.91	No.116	No.135
No.94	No.117	No.136
No.96	No.118	No.137
No.97	No.119	No.138

ゲーメスト単行本

ストII　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎（予定）	定価880円

ゲーメストムック

Vol.1サウンドコンプリート スーパーストリートファイターIIX 定価3,500円

Vol.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 定価1,280円

Vol.3　豪血寺一族2 〔付録〕アレンジバージョンCD 定価1,680円

Vol.4　真サムライスピリッツ　完全版 定価1,380円

Vol.5　バーチャファイター2 ACT 1 定価780円

●お求めの号に○を

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

餓死伝説2 4コマ決定版 定価580円	冊
サムライスピリッツ 4コマ決定版　定価580円	冊
餓狼伝説スペシャル 4コマ決定版　定価580円	冊
ワールドヒーローズ2 4コマ決定版　定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ 定価580円	冊
サムライスピリッツ 4コマ決定版②　定価580円	冊
龍虎の拳2　4コマ決定版 定価580円	冊
スーパーストII 4コマ決定版　定価580円	冊
スーパーリアル麻雀PIV アンソロジー　定価780円	冊
ヴァンパイア　アンソロジー 定価780円	冊
ストII　アンソロジー 定価780円	冊
真サムライスピリッツ 4コマ決定版　定価580円	冊
豪血寺一族2 4コマ決定版　定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ② 定価580円	冊
KOF'94　4コマ決定版 定価580円	冊
ネオジオギャルズアンソロジー 定価780円	冊
ヴァンパイア 4コマ決定版 定価580円	冊
	冊
	冊
	冊
	冊
	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆3月15日号プレゼント◆

◆156ページのゲーメスト３月15日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：１番よかったコーナーは？

Ⓑ：おもしろくなかったところは？理由もね！

Ⓒ：今号の表紙はどうでしたか？また、次号以降の希望はありますか？

Ⓓ：今号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：今号で一番アマイゾ！と感じた攻略は？理由もね。

Ⓕ：ゲーメストの攻略内容をどう思いますか？
①もっと早く②もっとくわしく③その他

Ⓖ：月2回刊になって、新しく欲しいコーナーは何ですか？

Ⓗ：今号のアイランド掲載の文字作品・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？

Ⓘ：あなたのご意見ご自由に（P.N　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	数量
餓狼伝説2 定価 6,000円	本
ワールドヒーローズ2 定価 6,000円	本
サムライスピリッツ 定価 7,000円	本
餓狼伝説2 最強バトル 定価 6,000円	本
餓狼伝説スペシャル 定価 7,000円	本
スーパーストリートファイターII 定価 6,800円	本
龍虎の拳2 定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX 定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2 JET 定価 6,500円	本
極上パロディウス 定価 6,000円	本
ヴァンパイア 定価 6,800円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ 価格 4,800円	本
	本
	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL
FAX （　）

商品	数量
餓狼伝説 画：LEO ADVER 作：[illegible] 定価980円	冊
アンダーカバーコップス① 古葉美一 定価980円	冊
ワールドヒーローズ2① 雑君保プ 定価980円	冊
ダークエッジ なかどくにひと 定価980円	冊
アクアリウム 須藤真澄 定価980円	冊
出たな!!ツインビー① 吉崎観音 定価980円	冊
なちゅらるアニマ 滝沢ひろゆき 定価980円	冊
豪血寺一族① 貴城博 定価980円	冊
龍虎の拳 画：天獅子悦也 作：石井ぜんじ 定価980円	冊
SSディッガー 都築和彦 定価980円	冊
コットン 水上広樹 定価980円	冊
魔法大作戦 亀島兵 定価850円	冊
究極戦隊ダダンダーン 伊藤富一 定価850円	冊
キャプテンコマンドー 戸橋ことみ 定価850円	冊
戦国エース かぢばあたる 定価850円	冊
ワールドヒーローズ2② 雑君保プ 定価850円	冊
餓狼伝説2① MONDO恵 定価680円	冊
餓狼伝説2② MONDO恵 定価680円	冊
速攻生徒会 小川雅史 定価500円	冊
アンダーカバーコップス② 古葉美一 定価980円	冊
豪血寺一族②(予定) 貴城博 定価980円	冊
海底大戦争(予定) 夏元雅人 定価850円	冊

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（3月15日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ ①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

ヴァンパイア イラスト&
コスプレ募集キャンペーン係行

キリトリ線

(ふりがな) お名前 (P.N　)	年齢（　）歳 性別（男・女）※
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

※くわしくはP.10をご覧下さい。

バックナンバー常備店
すばらしい書店さん紹介

兵庫県伊丹市
ブックランドサンクス

こんにちは、ブックランドサンクスです。当店は楽しい本屋をめざして日々、若者をターゲットにいろいろなフェアーを行っています。ゲームの攻略本も全国屈指の品ぞろえで頑張っていますよ。そのほか、1Fでは、本を中心にビデオなど、2Fでは、ファミコンSHOP、CD、靴を中心に展開し、若者に満足してもらうことを目標にした店づくりをしております。

みなさんも、ぜひ当店に御来店ください。ほしい物が必ず見つかるはずです。



オレたちがサンクスを作ってるぜ！

「すばらしい本屋さん」になりたい書店さんへ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしております。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL 03(3293)9326

バックナンバー商品紹介
ゲーメストラインナップ

ゲーメスト単行本

●ストⅡ　波動拳の謎	定価980円
●餓狼伝説の謎	定価980円
●侍魂の謎	定価980円
●ワールドヒーローズの謎	定価880円
●龍虎の拳の謎	定価880円
●豪血寺一族の謎	定価880円

ゲーメストムック

vol. 1	サウンドコンプリート　スーパーストリートファイターⅡX	定価3500円
vol. 2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	定価1280円
vol. 3	豪血寺一族2（付録）アレンジバージョンCD	定価1680円
vol. 4	真サムライスピリッツ　完全版	定価1380円
vol. 5	バーチャファイター2　ACT 1	定価 780円

VIDEO

餓狼伝説2	価格6000円
ワールドヒーローズ2	価格6000円
サムライスピリッツ	価格7000円
餓狼伝説2最強バトル	価格6000円
餓狼スペシャル	価格7000円
スーパーストリートファイターⅡ	価格6800円
龍虎の拳2	価格6800円
スーパーストリートファイターⅡX	価格7000円
ワールドヒーローズ2JET	価格6500円
極上パロディウス	価格6000円
ヴァンパイア	価格6800円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	価格6500円
真サムライスピリッツ	価格4800円

すばらしい本屋さん105軒

グレート本屋さんリスト　ゲーメストバックナンバー常備店

■北海道地方
●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２
☎0166-26-6100

■東北地方
●鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

■関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8　1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートビアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25 2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスⅡ1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●アニメニト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
☎048-648-2011
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE 3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

■北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区８
☎0762-94-1166
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●TSUTAYA五智店
新潟県上越市五智国分字中野2449
☎0255-44-7660

■東海地方
●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス(ゲームセンター)
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052 832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052 251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64 2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミッ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

■近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3399
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

■中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

■九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●北九州ソフト開発パーティ
（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

※「ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店」は、兵庫県南部地震の影響により、しばらく休業させていただきます。

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!
バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書(ついているハガキに欲しいNo.を記入)を持っていく、③東京、大阪の分屋に直接買いに行く(場所はP140参照)など数パターンある。全号収集した豪の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう!

No.50('90年10月号)500円　ダークシール
No.52('90年12月号)500円　AMショー'90
No.53('91年1月号)500円　U.S.ネイビー
No.55('91年3月号)500円　ドラゴンセイバー
No.56('91年4月号)500円　ストリートファイターII
No.57('91年5月号)500円　AOUショー'91
(付録)ゲームCD&ビデオオールカタログつき
No.64('91年10月号)1000円　増刊　ストII
(付録)かきおろし巨大ポスターつき
No.77('92年9月号増刊)1200円　増刊　ストIIダッシュ
(付録)ストIIダッシュポスターつき
No.81('92年11月号)1200円　増刊　1991オールカプコン
(付録)かきおろし巨大ポスターつき
No.84('93年2月号)500円　第6回ゲーメスト賞
(付録)CAPCOMポストカードブックつき
No.87('93年3月号増刊)1200円　増刊　ギャルズアイランド2
(付録)春麗　豪華ポスターつき
No.90('93年5月号)530円　AOUショー'93
No.91('93年5月号増刊)1200円　増刊　餓狼伝説2
(付録)大張正己かきおろしポスターつき
No.94('93年7月号)530円　ワールドヒーローズ2
No.96('93年8月号)550円　ワールドヒーローズ2
(付録)美樹本晴彦マクロスII特大ポスターつき
No.97('93年3月号増刊)580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99('93年9月号)1200円　ワールドヒーローズ2
(付録)選べるマッドマン特大ポスターつき
No.102('93年11月号増刊)1280円　増刊　サムライスピリッツ
No.104('93年12月号増刊)980円　増刊　最新格闘ゲーム2
No.105('94年1月号)550円　竜虎の拳2
No.107('94年2月号)550円　第7回ゲーメスト大賞
No.108('94年2月号増刊)1280円　増刊　スーパーストII
(付録)スーパーストII特大ポスターつき
No.109('94年3月号)530円　龍虎の拳2
No.111('94年4月号)550円　スーパーストIIX
No.112('94年4月号増刊)1280円　増刊　ギャルズアイランド3
(付録)ギャルズカレンダーつき
No.113('94年5月号)550円　AOUシーョ'94
No.114('94年5月15日号)500円　スーパーストIIX
No.115('94年5月15日号)1280円　増刊　龍虎の拳2
(付録)SNK特大ポスターつき
No.116('94年5月30日号6月15日合一)500円　極上パロディウス
No.117('94年5月30日号)1280円　増刊　バーチャファイター
(付録)バーチャファイターフルモーションポスターつき
No.118('94年6月30日号)500円　極上パロディウス
No.119('94年7月15日号)550円　スーパーストIIX大会
No.120('94年7月19日号)1280円　増刊　スーパーストIIX
(付録)スーパーストIIXポスターつき
No.121('94年7月30日号)550円　ヴァンパイア
No.122('94年8月15日号)500円　ヴァンパイア
No.123('94年8月号増刊)1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
(付録)ワーヒー2JETポスターつき
No.125('94年9月号増刊)1280円　増刊　極上パロディウス
(付録)こいつ&あいつペーパークラフトつき
No.127('94年10月15日号)550円　バーチャファイター2
(付録)豪血寺一族2徹底ガイド
AM最強ゲームはどれだ!?
No.128('94年10月30日号)550円　ダライアス外伝
No.129('94年10月30日号増刊)1380円　ヴァンパイア
(付録)ヴァンパイア　スペシャルポスター
No.130('94年11月15日号)530円　X-MEN
No.131('94年11月30日号)530円　X-MEN
No.132('94年12月15日号)530円　真サムライスピリッツ
(付録)覇王丸ポスター
No.133('94年12月15日増刊号)680円
No.134('94年12月30日号)530円　バーチャファイター2
No.135('95年1月15日号)550円　サイバーコマンド
(付録)X-MENマニュアル
No.136('95年1月30日・2月15日合併号)550円　X-MEN
(付録)'95ゲーメストカレンダー
No.137('95年2月28日号)550円　ツインビーヤッホー!
(付録)鉄拳マニュアル
No.138('95年3月15日号)550円　ヴァンパイアハンター
(付録)'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!

GMコミック&GMビデオ
既刊リスト

すばらしいビデオや、楽しいコミックスがほしい人は177ページのハガキ短冊に①希望タイトルの数量を記入(短冊に希望タイトルがない場合は、リストの中から選んで直接、本屋さんに注文してね)、②名前・電話番号・合計数を記入、③書店に短冊を持っていって注文する。以上で欲しいものがバッチリ手に入るぞ。またビデオに関しては読者サービス部の通販でも手に入るので136ページを参照にしてくれ。

餓狼伝説　画・LEO ADVER　作・雲緒霞	定価980円
アンダーカバーコップス①　古葉美一	定価980円
ワールドヒーローズ2①　雑君保プ	定価980円
ダークエッジ　なかどくにひこ	定価980円
アクアリウム　須藤真澄	定価980円
出たな!!ツインビー①　吉崎観音	定価980円
なちゅらるアニマ　滝沢ひろゆき	定価980円
豪血寺一族①　貴城　輝	定価980円
竜虎の拳　画・天獅子悦也　作・石井ぜんじ	定価980円
SSディッガー　都築和彦	定価980円
コットン　水上広樹	定価980円
魔法大作戦　龍騎兵	定価850円
究極戦隊ダダンダーン　伊藤霊一	定価850円
キャプテンコマンドー　戸橋ことみ	定価850円
戦国エース　かぢばあたる	定価850円
ワールドヒーローズ2②　雑君保プ	定価850円
餓狼伝説2①　MONDO恵	定価680円
餓狼伝説2②　MONDO恵	定価680円
速攻生徒会　小川雅史	定価500円
アンダーカバーコップス②　古葉美一	定価850円
餓狼伝説2・4コマ決定版	定価580円
サムライスピリッツ・4コマ決定版	定価580円
餓狼伝説スペシャル・4コマ決定版	定価580円
ワールドヒーローズ2・4コマ決定版	定価580円
ゲーパロ4コマグランプリ	定価580円
サムライスピリッツ・4コマ決定版②	定価580円
龍虎の拳2・4コマ決定版	定価580円
スーパーストII・4コマ決定版	定価580円
真サムライスピリッツ・4コマ決定版	定価580円
豪血寺一族2・4コマ決定版	定価580円
ゲーパロ4コマグランプリ②	定価580円
KOF'94・4コマ決定版	定価580円
スーパーリアル麻雀PIV　アンソロジー	定価780円
ヴァンパイア　アンソロジー	定価780円
ストIIアンソロジー	定価780円
ネオジオギャルズ　アンソロジー	定価780円
海底大戦争　夏元雅人	定価980円

ハイスコアラーに贈る
☆獲得争い1年間総まとめ

1年間本当にご苦労さま。新たな闘いに向けて、1年間を振り返ってみよう。

かっちん

去年の11月末集計分をもって1年間に渡る☆獲得争いは、石川県の扇ヶ丘レジャーセンターが制し、幕を閉じた。

集計回数は3月号から1・30/2・15合併号の計18回。7・15号から月2回の集計となったため1年間でこの集計回数になっている。ただし、現在のハイスコア集計は月1回に戻っている。

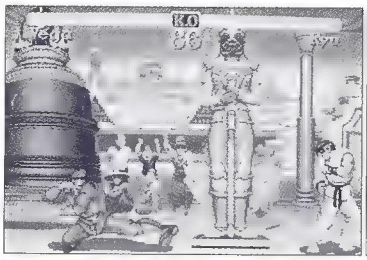
すでに、今年のゲーメスト大賞に向けて新たなる闘いが繰り広げられているが、この機会に去年1年間の☆獲得争いを振り返ってみよう。

出だし好調! タイトーイン002スタジアム

5・30/6・15合併号までの前半は、一昨年の覇者であるタイトーイン002スタジアムが、勢いをそのまま持続する形となった。

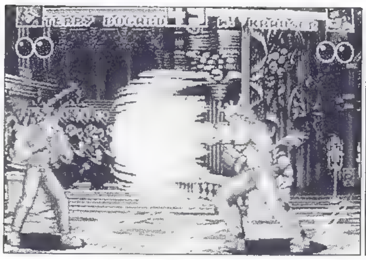
●94年3月号

だが、初回集計はハイテクセガ高崎、ゲームプラザ熊本が首位に。お互いスーパーストリートファイターIIを中心に☆を獲得している。



スーパーストII

スーパーストリートファイターIIと…



餓狼伝説スペシャル

餓狼伝説スペシャルは前半重要な人気機種。

このスーパーストIIと人気を2分するのが餓狼伝説スペシャル。こちらを002スタジアムが押さえており、初回集計から好位置をキープ。

また、途中から掲載店に参加しながらも、最終的にはベスト10(8位)入りしたゲームコーナーフジが、個人申請で早くも強豪店の片鱗をみせている。

●94年4月号

そろそろ強豪店にエンジンがかかってきたのか、どの掲載店も☆数を伸ばし、一歩も引かない意気込みを感じる。

とくに、GAME'S WiLLは☆7個を獲得し、先月の出遅れを取り戻している。このあたりはさすがと言えよう。

そして首位に躍り出たのが002スタジアム。人気機種のスーパーストIIと餓狼SPでしっかりと☆を獲得しており、実力もさることながら戦略性も非常にうまいと感じた。

●94年5月号

今回の号から龍虎の拳2、バーチャファイターのキャラ別集計が開始され、☆の付く人気機種に変動がみられた。

そのためか、全体的に☆獲

☆獲得争い順位変動表

	3月号	4月号	5月号	6・15	6・30	7・15	7・30	8・15	9・15	9・30	10・15	10・30	11・15	11・30	12・15	12・30	1・15	最終順位
扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	—	—	—	10	7	—	5	5	5	4	4	4	3	2	2	1	1	1
GAME's WiLL(京都)	8	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	2	2
プレイシティNASA杉本町(大阪)	3	4	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3
ハイテクセガ高崎(群馬)	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	4	4	4
ノーベル&ヒノーズ下井草(東京)	—	—	—	8	5	5	6	7	7	10	10	10	10	—	—	—	7	5
プレイランドスカイシアター(埼玉)	—	—	10	—	10	10	7	6	6	6	6	5	6	6	5	5	5	6
タイトーイン002スタジアム(大阪)	3	1	1	1	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	5	6
ゲームコーナーフジ(東京)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10	8	7	7	8
アイリン夢空間(岐阜)	—	—	—	—	—	—	—	10	10	8	7	7	7	7	7	7	7	9
荏原ゲームコーナー(東京)	—	6	7	6	6	6	8	9	7	9	9	8	8	8	8	9	10	10

得数が分配される形となり、固め撃ちで☆数を稼いだ掲載店はなかった。

とくに、バーチャファイターで大量の☆を獲得してくると思われていたハイテクセガ高崎が、キャラ別集計を予想していなかったのか☆獲得数1個は意外。

●**94年5・30／6・15合併号**

今回の号から「君こそゲーメスト!」のコーナーが、その3まで増設され、全国トップを獲得したハイスコアラーのネームが大きく掲載されるようになった。

☆獲得争いのほうは、上位3店が☆数を大きく伸ばし、3強時代の到来を予感させた。

そのような中で002スタジアムは、人気薄になってきた機種でも、人気が高いキャラを集中的に獲得。ハイテクセガ高崎は、豪血寺一族、そしてバーチャファイターへと☆獲得をしぼっていく。

まさに執念！ハイテクセガ高崎の逆襲

前半の最後を飾る、8・30／9・15合併号までは、完全なハイテクセガ高崎の独走であった。

●**94年6・30号**

今回の号は新しく集計された機種が、デイトナUSAの3部門とポトポトだったため、人気機種の変動はあまりなかった。

ところが、ハイテクセガ高崎は、1回の集計では最多となる☆8個を獲得し、初回集計以来のトップの座へと返り咲いた。

やはり一番の稼ぎ頭となったのはバーチャファイター。始めはキャラ別集計への対応が遅く、足踏みをした感じがあったが、セガ直営店のプライドとも言うべきかここに来て大爆発。初めて1分台を切ったタイムを出したのも同店である。

●**94年7・15号**

このときの集計は、ほとんど順位に変動がなく淡々としている。

しかし、ピッタリと2位につけるGAME'S WiLLもハイテクセガ高崎と同数の☆を獲得。いつでも首位をとらえられる位置をキープ。

また、極上パロディウス、ワールドヒーローズ2JETがニューゲームとして登場。キャラ別集計が行なわれる機種だけに、今後こういった所を押さえるか否かは、大きな順位の変動につながる。

●**94年7・30号**

今回の号から極上パロ、ワーヒーJETのキャラ別集計が開始された。

だが、ニューゲームを尻目にハイテクセガ高崎は豪血寺一族を中心に☆数を伸ばし続けた。

一方、扇ヶ丘レジャーセンターは☆5個を獲得。順位も5位と浮上し、来たるべく栄光のゴールへ向けて、着実に登っている最中であった。

また、未だに更新されたスコアはすべてに☆が付くほどの人気ぶりをみせる龍虎の拳2。最近の対戦格闘ゲームにはみられなくなった。完全パターン化が可能なゲーム。ハイスコアラーの間でも、ジワジワと人気が広まっていった。

●**94年8・15号**

今回の号からエイリアンVSプレデターのキャラ別集計が開始された。ここでは、プレイシティNASA杉本町が3個の☆を獲得。さらに、トップハンターも押さえ躍進している。また、ほかの機種、部門でもGAME'S WiLL、扇ヶ丘レジャーセンターが獲得しており、新機種の対応の早さは、強豪店の名に恥じない安定さをみせつけている。

ディフェンディングチャンピオンの002スタジアムでもライトブリンガーで3個の☆を獲得。まだまだ健在ぶりを発揮した集計結果であった。

●**94年8・30／9・15合併号**

ちょうど中間にあたる折り返し地点。

ここでは扇ヶ丘レジャーセンターが7個の☆を獲得し、順位こそ上がっていないが大きく☆数を伸ばしている。さらに、獲得ジャンルをみてみると、アクション、対戦格闘、シューティング、そしてパズルと幅広い。

また、最後は9位に入ったアイリン夢空間が初めて単独のベスト10入り。あらためて強豪店への名乗りを挙げた。

そして、☆獲得争いは後半戦へと突入する。

そしてGAME'sWiLLの時代へ

9・30号から11・30号までの集計期間ではGAME'S WiLLが大躍進を挙げた。

●**94年9・30号**

今回の号は、スコア締め切り日の期間が1カ月あり、たくさんの機種が更新された記憶がある。

また、マジンガーZ、イチダントアールと集計打ちきりの機種が出ており、上位を狙う掲載店にとっては確実に押さえておきたいところだ。

ハイテクセガ高崎が2位との☆差を7個と広げ、独走体制をちらつかせている。しかし、ゲームセンターコパⅢが☆7個を獲得したのを始め、扇ヶ丘レジャーセンター、プレイランドスカイシアター、アイリン夢空間が6個を獲得。一層☆獲得争いを盛り上げてくれた。

●**94年10・15号**

今回の号は、多くのニューゲームが登場。さらに、そのほとんどがキャラ別、部門別集計を行なっている。

そのため多くの☆数が給付されたが、いくら上位店と言えども全ての部門を制覇するのは不可能。結局はいつもの通りの動きであった。

そのような中で、依然トップに君臨し続けるハイテクセガ高崎は着実に☆数を伸ばし、このまま最後までいくのではないかという雰囲気が漂っていた。

●**94年10・30号**

しかし、ここで大きな動き

18回集計分すべて☆が付いた掲載店

GAME's WiLL

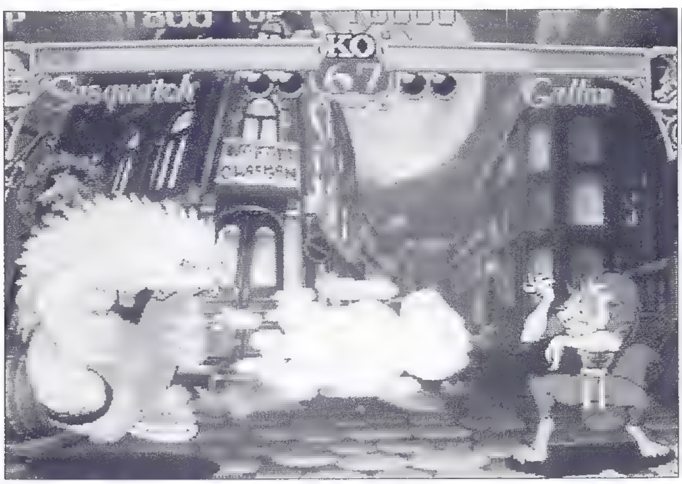
プレイシティNASA杉本町

龍虎の拳②



稼ぎが熱い龍虎の拳2。

ヴァンパイア

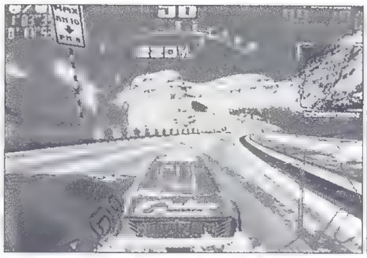


扇ヶ丘レジャーセンターは、ヴァンパイアがとくに強かった。

があった。
なんと今回のハイテクセガ高崎は☆獲得数0。そして、GAME'S WiLLは☆獲得数6個となり、その差は一気に縮まった。これほどの強豪店であれば☆6個は少しも不思議ではないが、0には驚き。
そして、扇ヶ丘レジャーセンターを語るのに欠かせない機種、ヴァンパイアが盛り上がりをみせてくる。

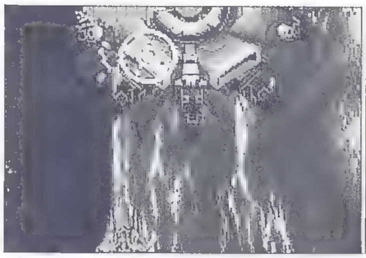
●**94年11・15号**
今回の号でついでにGAME'S WiLLが首位に立った。じつは同店が首位になるのは初めてであり、常に上位に位置していたため意外と気づきにくい。
ハイテクセガ高崎も☆2個と巻き返しを計るが、GAME'S WiLLの6個にはおよばず、2位に甘んじる結果となった。
また、極上パロディウスの「こいつ」部門では500万点目前のスコアが出されており、このあたりも話題になった。
さらに、この時期にも関わらず、デイトナUSA、レイフォースは☆が付くほどの人気機種でもあった。

デイトナUSA



ドライブゲームでは一番人気。

レイフォース



稼ぎがよく練り込まれているレイフォース。

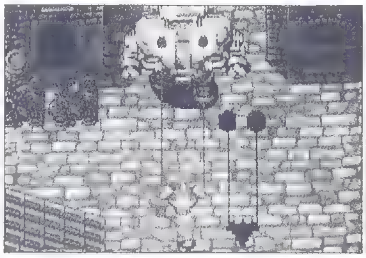
●**94年11・30号**
今回の号は大きな事件が起きた。いままで首位争いをしていたハイテクセガ高崎が、突然の休戦。そのまま掲載店を辞めることになった。当コーナーを盛り上げてくれた同店だけに、残念で仕方がない。
また、ヴァンパイアで、扇ヶ丘レジャーセンターの枠を広げつつある同店は、このあたりから完全に機種をしぼってくる。
ほかの掲載店では、ゲームコーナーフジが4個の☆を獲得しベスト10入り。途中参加の同店だが、このペースはなかなか速い。
じつはこの5回分の集計では、扇ヶ丘レジャーセンターとGAME'S WiLLの☆獲得数はまったく同数。終盤での決戦に向けて、お互いに一歩も引いていない。

猛追！扇ヶ丘レジャーセンター

ついに終盤。ここでは扇ヶ丘レジャーセンターの凄まじい追い上げに尽きる。あれほどのパワーを誰が予想したであろうか。

●**94年12・15号**
今回の号からダライアス外伝、ガンバードのシューティングが、キャラ別、部門別集計を開始。すでに行なわれているオペレーションラグナロク、疾風魔法大作戦と合わせて、シューティングラッシュを迎えた。
GAME'S WiLLはニューゲームを中心に☆を確実に獲得。しかし、扇ヶ丘レジャーセンターは、完全なヴァンパイアでの固め撃ちを成功させ、差を縮めている。
一方、プレイシティNASA杉本町は、ガンバードなどで☆4個を獲得。すでに☆の増えないハイテクセガ高崎を抜き去るのは時間の問題となった。

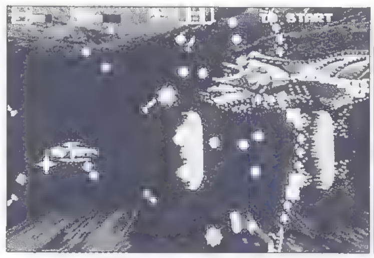
ガンバード



NASAはガンバードで活躍。

●**94年12・30号**
今回の号で、扇ヶ丘レジャーセンターが念願のトップに躍り出た。それにしても、この終盤で7個の固め撃ちはあまりにも大きい。
また、ダライアス外伝で、ノーベル&ヒノーズ下井草が3つのゾーンでトップを獲得。今後同店は、確実にダラ外で☆数を増やしていき、最終的には5位にまで食い込む。この最後の追い込みは、扇ヶ丘レジャーセンターに負けないものがあった。やはり高い実力を証明している。

ダライアス外伝



ノーベルは、ダライアス外伝の攻略が早かった。

●**95年1・15号**
残す集計回数は今回の号を含めてあと2回。上位入賞の3店はほぼ確実となった。
しかし、首位争いは差が開いたとは言え5個の差。次回の獲得数次第では逆転も有り得る差であった。
またどちらの掲載店も、ニューゲーム。ダライアス外伝、ガンバードの機種を押さえておらず、☆に結びやすい人気機種を逃している。このあたりが終盤を占う上では、大きなポイントだったのであろうか。

●**95年1・30／2・15合併号**
結局最後の集計では扇ヶ丘レジャーセンターが逃げきりをみせ、1年間の☆獲得争いに終止符を打った。
GAME'S WiLLも☆4個獲得と意地をみせたが、扇ヶ丘レジャーセンターはさらに差を広げる☆6個を獲得。
やはり、最後までヴァンパイアを中心に押し切った形が成功したと言える。

最多☆獲得数（1回集計分）

個数	店名
8個	ハイテクセガ高崎
7個	扇ヶ丘レジャーセンター（2回）、GAME's WiLL（2回） プレイシティNASA杉本町、ハイテクセガ高崎、 タイトーイン002スタジアム、ゲームセンターコパⅢ
6個	扇ヶ丘レジャーセンター（4回）、GAME's WiLL（2回） ハイテクセガ高崎、プレイランドスカイシアター、 タイトーイン002スタジアム、アイリン夢空間

スコアを出したゲーセンへ行こう!
狙うぞ ハイスコア!!2

明日のハイスコア店を目指して今回から始まったこのコーナー。ゲームを楽しむことはもちろんだが、やるからには狙ってみたいハイスコア。強いお店になって「めざせハイスコア!!」掲載店になろう!

ゲームプラザメッセ102四街道店

千葉県四街道市四街道1-2-1チェリープラザ1F ☎(043)424-6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	28,658,300	JAG-Y・I	ノーマル 1C ALL
2	真サムライスピリッツ (牙神幻十郎)	214,790	KI?	(必)付 1C ALL
3	真サムライスピリッツ (チャムチャム)	334,520	SVM-KAN (連)	(必)付 1C ALL
4	バーチャファイター (ウルフ)	58"03	FLN	1C ALL
5	ダライアス外伝 (Xゾーン)	11,093,470	AXE	(連)無 ALL 4-3-4
6	ダライアス外伝 (Vゾーン)	12,426,480	爆発!まじょっこかしましプリンセス! (連)	(連)有 ALL 4-5-6
7	ダライアス外伝 (Yゾーン)	12,171,430	爆走!ラヴリーマーメイドプリンセス! (連)	(連)有 ALL 4-5-5
8	ダライアス外伝 (V'ゾーン)	11,757,750	いつもおりこうしたいねちゃん♡たったー(連)	(連)有 ALL 4-5-6

通信欄 ●今回より参加となりますゲームプラザメッセ102です。当店はスコアラーが少ないのでぜひスコアを出しに来てください。当店のSTAFF一同 ニヤニヤしてお待ちしてます。
by 担当者(ニヤニヤ)(笑)

アミー

東京都板橋区赤塚新町1-22-4 ☎(03)3977-0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	4'20"04	T.S	ジャッキー ALL
2	X-MEN	1,428,500	GMC-TAC	スパイラル (連)付 ALL
3	鉄拳	5'39"36	T.S	ミシェル ALL
4	真サムライスピリッツ	355,460	ドワーフ	半蔵 ALL
5	ハットトリックヒーロー'95	29点	Y.T-Z-7	アンゼルチン ALL
6	サッカースーパースターズ	ALL クリア	Y.T-Z-7	ブラジル ALLクリアー
7	パズルボブル	16,935,050	佐々木もげる	ALL
8	ダライアス外伝	11,282,600	GMC-TAC	Vゾーン (連)付 ALL

通信欄 ●今号より参加することになりましたアミーです。東武東上線下赤塚南口降りてすぐ!! 1Fはバーチャをはじめ新機種多彩! 2Fはワルキューレなど希望のオールドゲーム随時入荷いたします。遠方よりの道場やぶり、心よりお待ち申し上げます。

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22-53 ☎(022)367-3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MEN	9,999,999	大畑	アイスマン ALL
2	X-MEN	5,660,950	CHO	ストーム ALL
3	X-MEN	2,724,950	CHO	スパイラル ALL
4	ザキングオブファイターズ'94	335,420	渡辺	日本 ALL
5	ザキングオブファイターズ'94	374,580	CHO	ブラジル ALL
6	真サムライスピリッツ	141,960	RIE	幻十郎 ALL
7	真サムライスピリッツ	132,940	O.S	右京 ALL
8	パズルボブル	4,240,760	B.Z	16面

通信欄 ●今号より参加することになりましたウイッシュボーンです。ニューゲームもどんどん増えてきたので、ハイスコアを目指す方や対戦好きの方はぜひ遊びに来てください。

Palo札幌駅前店

北海道札幌市北区7条西2-7-1 ☎(011)737-6887

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	2'10'75	ALL ABOJT XYZ	KAGE ALL
2	バーチャファイター2	3'04"96	いけいけ!SUKKE やっぱり!SUKKE	SARAH ALL
3	バーチャファイター2	3'08"60	TORA 3-AIAI PARA-PARA 2	JACKY ALL
4	鉄拳	6'21"76	KIN	KING ALL
5	鉄拳	7'18"40	SUPER シンボル	MICHELL ALL
6	パズルボブル	5,517,000	まる吉でなければネ。 KMB	5面
7	だるま道場	336,070	ABEINSY	ALL
8	ガンバレット	スコア募集中		

通信欄 ●オールジャンルで誰でも楽しめるゲームが数多くあります。エースドライバー8台通信バトルで超人気! 大会も行っております。
●札幌駅北口すぐですので、スコアに自身のある方、そうでない方も、ぜひ遊びに来てください。

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2-21-14 ☎(03)5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	3'26"27	おいわけだんご	サラ ALL
2	バーチャファイター2	2'42"02	APO	アキラ ALL
3	バーチャファイター2	3'34"32	APO	ジャッキー ALL
4	バーチャファイター2	3'40"77	CGT	ラウ ALL
5	パズルボブル	7,035,340	KEN-O	24面
6	パズルボブル	13,541,490	スーザンスズキ	コロロン 残×4 スーパーモード
7	ガンバレット	172,085	小池ウルフ	初級 ALL 残×3 連なし
8	ガンバレット	144,656	小池ウルフ	上級 ALL 残×3 連なし

通信欄 ●はじめまして、ゲームインナミキです。とにかく店内は、バーチャ、バーチャの一色です。"待たない、逃げない、落とさない"をモットーに、日夜常連が腕を磨いています。我こそは…という方は、是非一度、足を運んでみてください。お待ちしております。

パル

宮城県青森区三条町12-14 ☎(022)273-4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X MEN (シルバーサムライ)	1,075,300	パルのスコア・掃除担当AZUMA	ALL
2	スーパーストリートファイターIIX(キャミイ)	1,383,500	AZS	ALL
3	スーパーストリートファイターIIX(リュウ)	1,375,200	MAK	ALL
4	スーパーストリートファイターIIX(D・J)	1,325,300	JEFFRYをやじ	ALL 爪×2
5	ヴァンパイア (ガロン)	1,154,600	あべじ	ALL
6	ヴァンパイア (アナカリス)	1,052,400	MAK	ALL D×1 ㊀10-1-1
7	餓狼伝説スペシャル (ギース)	2,027,900	MAK	ALL D×3 P×26
8	ザ・キングオブファイターズ'94(イタリア)	437,020	AKI	ALL

通信欄 ●X-MENはスコアがバグるver2.00から3.00へ交換されたのが18日。よってX-MENのスコアは少ないです。次は大丈夫ですが、VF2が入荷予定のため、みんなそっちに流れるかも。

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目 ☎(011)663-5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MEN	9,999,000+α	YAS	ICEMAN ALL
2	パワードギア	6,779,200	CELIA	フォーディ ALL 残×1
3	パワードギア	6,440,700	CELIA	レプトス ALL 残×1
4	殿様の野望2	1,294,800	LUM	1コイン 伊達 政宗
5	真サムライスピリッツ	300,400	AAA	半蔵 ALL
6	ラグナロク	4,418,500	T.U.	
7	バーチャファイター2	1'57"33	SILVIA	カゲマル ALL
8	鉄拳	5'27"11	ZST	PAUL ALL

通信欄 ●旧店名「Link」のZESTです。SNKコーナーにはシングルが10台、対戦が2組完備。カプコンの新作、サンプルも超早期入荷!! 1PLAY50円、2PLAY50円の台もありますので、お気軽にご来店ください。

ゲームプラザニューヨーク

神奈川県鎌倉市大船1-22-26 ☎(0467)44-0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	3'56"20	㊥屋の店員さん元気?GKK	リオンALL
2	真サムライスピリッツ	434,660	写真泣かせ M(AKI)2RA	ガルフォード ミヅキまで
3	真サムライスピリッツ	176,620	じんまる	覇王丸 ALL
4	X-MEN	2,261,400	Lucky-DiM-★ 王君	アイスマンALL Ver2.10
5	鉄拳	3'58"35	A.K	KAZUYA ALL
6	パズルボブル	15,909,430	BRK-KAZUO	16面
7	ガンバレット	202,876	ラッキー店員 メンテ4649	初級ALLノーミス ㊫×21
8	ぷよぷよ通	357,281	T.M(みくりや)	ALL397ぷよ

通信欄 ●今号より参加させて頂きますゲームプラザニューヨークです。当店はV、F2対戦台が3セット、真サム、X-MEN対戦台を2セットずつ用意しております、VF2、リッジ2、デイトナそれぞれ1プレイ百円。その他はALL50円ですので、ぜひご来店ください。

トミームナコ

群馬県高崎市本町3-69 ☎(0273)25-2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	20,078,070	S.S	ALL
2	バーチャファイター2	4'32"23	TKS	ALL ジャッキー
3	X-MEN	1,496,350	SnRun-Y	ALL スパイラル
4	X-MEN	195,750	SnRun-Y	ALL ストーム
5	X-MEN	1,101,800	魔B党-㊀ARU	ALL センチネル
6	極上パロディウス	3,941,100	1周目猫ちゃんパンチS.S	ALL こいつ (連) 1週185万
7	スーパーストリートファイターIIX	1,598,700	魔B党-K.O	ALL (連) バイソン 爪2
8	豪血寺一族2	3,271,100	ESSAY-ABN (連)	ALL (連)(必) アンジェラ

通信欄 ●みいんなあー元気い!! 今月より参加することになりましたトミームナコです。近くに来た際は、遊びに来てください。

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8-5 ☎(0188)37-0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝	11,253,520	"うにうに" TEF	Vゾーン 連付き 残4 B4 C4
2	X-MEN	1,037,500	"豪鬼を使いたい" KDD	1コイン ALL コロッサス
3	パズルボブル	7,525,910	KGB	St 30
4	鉄拳	3'34"95	はいっ SULALAのSは太陽のSです	(投)付 ALL ニーナ
5	鉄拳	3'32"56	㊎TM	(投)付 ALL ミシェ〜ル
6	鉄拳	4'54"28	ロドリゲス Q	(投)付 ALL カズヤ
7	真サムライスピリッツ	213,750	ガルフィー	(投)付 ALL アースクェイク
8	バツグン(SPver)	25,481,390	HAT	連付き ALL アル使用

通信欄 ●当店は連付き必付きを積極的にやってます。たまにあやしいオールドゲームも遊べます。
●周辺でグラディウスをやりたい方、真侍魂で真のナコルルの強さを知りたい方はぜひ当店へ。店員が全力をもって対応するぜよ。

ゲームプラザNOKEYMER

大阪府堺市南花田口町1-13-13ジョイント2ビル2F ☎(0722)21-8533

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（アキラ）	1′29″99	バーチャモンキー㊥ゲジゲジまゆ毛くん	アキラALL
2	X-MEN（サイクロップス）	1,697,200	修業が足り〜ん	サイクロップスALL
3	X-MEN（スパイラル）	2,234,900	修業が足り〜んGDsB-WORLD	スパイラルALL
4	雷電DX（練習）	12,718,050	SDI-PHANTOM	1-6 死亡
5	X-MEN（シルバーサムライ）	1,764,400	AKIRA	シルバーサムライラスボス死亡
6	スーパーストリートファイターⅡX	2,236,300	KAKEFU	春麗 ALL
7	バーチャファイター2	タイムアタック募集中		
8	真・サムライスピリッツ	スコア募集中		

通信欄 ●ゲーメストに今号より参加することになりました、ゲームプラザ・ノキーマーです。当店では対戦台に力を入れていますので、地元、近所の方是非一度ご来店ください。とくに今バーチャ2のうまい方ご来店ください。飲み物・食べ物もそろっています。

アミューズメントギャロップ

岐阜県高山市朝日町23-9 ☎(0577)35-1873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	3′30″20	H.O	サラ使用ALL
2	バーチャファイター2	4′57″19	H.O	アキラ使用ALL
3	エースドライバー	3′01″76	MON	初級 MT 1Pモード3周
4	エースドライバー	2′55″76	K.M	中級 MT 1Pモード3周
5	エースドライバー	3′53″76	TAZ	上級 MT 1Pモード4周
6	X-MEN	1,736,800	H.O	スパイラル 連付F ALL
7	ガンバレット	165,124	GSB	初級 連付ALL
8	スーパーリアル麻雀PV	だれかクリアしてください	ムッか?	

通信欄 ●初めまして、アミューズメント・ギャロップです。近在のスコアラーの方、スコアを出しにぜひ来てください。VF2段位認定モード対戦台であります。

プレイステーションプラスワン

新潟県白根市大字小坂148-1 ☎(025)373-6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	1′58″08	BAR	カゲALL
2	X-MEN	1,560,150	ELG	スパイラルラスボス敗け
3	X-MEN	1,799,000	BAR	アイスマンラスボス敗け
4	ダライアス外伝	1,142,800	H・O	ストームラスボス敗け
5	ダライアス外伝	11,044,690	NAO	Vゾーン 連付ノーミス ALL
6	ダライアス外伝	10,279,200	S・D	Z'(上Z)連付ノーミス ALL
7	ダライアス外伝	10,339,750	S・D	Wゾーン 連付ノーミス ALL
8	真サムライスピリッツ	170,450	MEg	シャルロットALL

通信欄 ●ハイスコアの店内掲示、続けててよかった〜〜。対戦野郎の熱い店。プラスワンです。ヨ・ロ・シ・ク!

BIG BURN

広島県福山市引野町4-2-29 ☎(0849)41-3838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	4′06″87	こんぶぶろう Ⅲ世	ジェフリーALL
2	バーチャファイター2	4′08″80	HND KINよ、もっと強くなれ	サラALL
3	バーチャファイター2	4′10″23	TPS-KIN	アキラALL
4	ぷよぷよ通	325,391	ぼっけえ池田	ALL
5	ガンバード	712,900	TPS-OKB	テツ 1-7
6	真サムライスピリッツ	スコア募集中		
7	X-MEN	668,550	ガンビット	ストームALL
8	ずんずん教の野望	764,800	TPS KNG	ステージ38 2周目ラスボス

通信欄 ●今回から参加させていただくことになりました。テーブルゲームは比較的少なめですが、メダルコーナーや、体感ゲームも好評です。月に1〜2回くらい、ゲーム大会も行っていますので、ぜひ一度、遊びに来てください。

天野ゲーム博物館

三重県西尾市高砂町4番地 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	ドラゴンバスター	98,280	by大もうけ	1コイン
2	ギャプラス	2,727,100	E/G◯尿意に負けた	1コイン52面
3	メトロクロス	60,250	by大もうけ	
4	ダライアスⅡ	3,388,810	WTMわ	1コインALL
5	ゼビウス	スコア募集中!		
6	アルゴスの戦士	スコア募集中!		
7	スターフォース	スコア募集中!		
8	黄金の城	スコア募集中!		

通信欄 ●今号から載ることになりました、天野ゲーム博物館です。よろしく!

GAME POP・LAND

岐阜県岐阜市六条北4-14-19 ☎(058)276-9294

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MEN(ver2.20)	3,188,700	G・CRUSH-CYA	サイクロップスALL◎
2	X-MEN(ver2.20)	3,191,900	G・CRUSH-CYA	ウルヴァリンALL◎
3	X-MEN(ver2.20)	1,288,700	G・CRUSH-RYT	センチネルALL
4	ダライアス外伝	10,959,550	G・CRUSH-HIS	Z'ゾーン 残4 B5 C6 連付
5	ダライアス外伝	10,937,940	G・CRUSH-MYU	Xゾーン 残4 B4 C4 連付
6	真サムライスピリッツ	165,980	G・CRUSH-MEY	チャムチャムALL
7	真サムライスピリッツ	473,080	G・CRUSH-CYA	ガルフォードALL◎
8	ドラゴンセイバー	1,552,710	G・CRUSH-FAM	ALL 連付

通信欄 ●今号より「予備軍」として参加させて頂きますPOP・LANDです。以後よろしくお願いいたします。当店では週替わりのレゲー台を設置しておりまして、数々のレゲー基板を御用意しております。お近くにお越しの際は是非遊びに来てください。

アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111-8 ☎(0857)21-3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	14,200,860	708	1coin 16面まで
2	パワードギア	6,742,400	SEJ	レプトス使用 1coinALL
3	対戦ぱずるだま	1,559,700	???	ユミちゃん使用ALL
4	ぷよぷよ通	303,050	PHI	ラスボスマスクドサタンさまALL
5	エイリアンVSプレデター	6,649,700	SEJ	ALLノーミス 残×9
6	テキパキ	5,507,950	TMN	
7	豪血寺一族2	1,458,600	D.Y	アニー使用、7人目まで
8	極上パロディウス	2,024,800	得点に大きく波のある女	こいつ使用

通信欄 ●鳥取駅前のゲームセンター"アミューズKSA"です。最近になってスコアの集計を始めたばかりでハイスコアボードが半分もうまってません。対戦の方が盛んですが、我こそはと思われるハイスコアラーの方、どしどしお越しくださいませ。

ゲームセンターニュースター

三重県津市江戸橋1-130-7 ☎(0592)32-0232

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タンクドリーム（台湾）	127	SKM-池上絵◎春のおみやげは	ALL
2	パズルボブル	20,155,780	SKM-池上絵◎あれですよ、あれ	ALL
3	鉄拳（ニーナ）	3′33″10	SKM-池上絵◎	ALL
4	バーチャファイター2（カゲ）	2′27″60	KAZ	ALL
5	レイフォース	6,299,100	参考からあげ松井君	ALL
6	ダライアス外伝（Z'ゾーン連）	10,494,000	参考からあげ松井君	ALL 残×4 B×4 C×5
7	ダライアス外伝（X'ゾーン連）	10,376,530	参考からあげ松井君	ALL 残×4 B×2 C×4
8	ダライアス外伝（V'ゾーン連）	11,154,590	参考からあげ松井君	ALL 残×4 B×4 C×6

通信欄

ゲームプラザファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東3-287-3 ☎(058)241-2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	1′57″02	WXK	KAGE ALL
2	バブルシンフォニー	4,891,640	STR	バブリン L-10
3	X-MEN	1,273,700	Y-M-SKL 誰かやってごさる	サイロックALL
4	ぷよぷよ通	390,336	RIZ	ALL
5	スーパーストリートファイターⅡX	2,475,900	GPF.TOPPO TOM	RYU ALL
6	真サムライスピリッツ	419,280	A.M	ガルフォードALL
7	真サムライスピリッツ	237,840	Y-M-SKL	ALL 和狆
8	真サムライスピリッツ	211,270	UGO	ALL 右京

通信欄 ●今回から参加することになったFANTASYです。対戦がとても盛んな店ですので、近くまできたらぜひ寄ってくださいまし。

日本メカニック

鳥取県鳥取市湖山町北2-123 ☎(0857)28-2254

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	3′23″97	ぽん	サラ、ブライアント ALL
2	バーチャファイター2	3′14″94	DEM	アキラ使用ALL
3	バーチャファイター2	5′00″99	J.	ジェフリー使用ALL
4	ドリフトアウト'94	9′57″44	C2I	インプレッサ使用ALL DP140
5	パズルボブル	11,880,860	JAC	ALL ESTへ海の本どーすん
6	レイフォース	6,972,400	きんぞ	連付き 1コインALL
7	マジンガーZ	9,999,999	IMA	1コイン グレン2-8ボスダイザー
8	X-MEN	2,540,800	NOR	ラスボスまでスパイラル使用

通信欄 ●今号より参加することになりました日本メカニックです。1Fにはニューゲーム、2Fにはリマーカブルのゲームコーナーがあります。鳥取大学近くに来られた際は、遊びに来てください。
ハイスコアラーの方もお待ちしております。店長より

アミューズメントワールドモモⅠ・Ⅱ

大阪府寝屋川市豊島本町4-13 ☎(0720)23-6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	8,676,750	PC-FX4622①ボタン!	バブルン 11面
2	X-MEN	1,421,700	リアルジャパン7	スパイラルラストボス
3	バーチャファイター2	3′42″67	ZAP	ジャッキーALL
4	パワードギア	4,273,900	ZAP	ノォーディ最終面
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	169,010	PC-FX4622①ボタン!	餓狼チームラストボス
6	雷電DX	3,570,610	AGF	1P 上級 2-4
7	真サムライスピリッツ	スコア募集中		
8	鉄拳	スコア募集中		

通信欄 ●しばらくハイスコアを募集していなかったので、また募集させていただきます。現在、餓狼2をロケテスト中ですので発売まで待ってられない方は、当店まで♡来週からは、クイズキングオブFもロケテストを予定しておりますのでこちらもよろしくネ♡

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43第1ビル1F ☎(0584)82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	491,650	X	ALL 連なし ガルフォード
2	真サムライスピリッツ	339,240	セクシャルターザン	ALL 連なし アースクエイク
3	真サムライスピリッツ	191,040	ぷ〜よぷよ	ALL 連なし 千両狂死郎
4	X-MEN	1,481,000	バイロン先生の弟子 T.H	ALL 連なし スパイラル
5	X-MEN	1,125,200	バイロン先生の弟子 T.H	ALL 連なし センチネル
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	544,040	偽造チャイナ男	ALL P×22 連なし中国チーム
7	ガンバード	1,540,100	店長コンプレックス 1号	2-6 連付
8	スーパーストリートファイターⅡX	2,166,800	FCF	ALL 連なし 春麗

通信欄 ●今回から参加させていただきます岐阜県は大垣駅前通りにあるゲームブルースです。大垣唯一のハイスコア集計店としてこれからもますますハイスコアに力を入れていきますのでどうぞハイスコアラーのみなさん一度は当店にご来店くださいまってるわ ウフッ♡

君こそゲーメスト

パワースパイクⅡ		☆ 51,760	G.M.C. TETSU	ゲームコーナーフジ（東京）
豪血寺一族2	陳念	☆ 連必12,640,700	POW様	荏原ゲームコーナー（東京）
	キース・ウェイン	連必5,596,500	SUNDOMEST－黒幕はICE？㋹	個人申請 ハイテクセガ高崎（群馬）
	アンジェラ・ベルテ	連必3,042,700	SUNDOMEST－ABN㊥	
	大山礼児	必4,209,800	☆一暗黒黒子一個師団	チャレンジバンバン（愛媛）
	お梅	必2,921,900		
	孤空院金田朗	必3,794,000	FAD－A. T	
	孤空院千慈	連必2,143,300	11時出勤、大変？KTS－せり㋐	ゲームスポットアテナ合同（東京）
	ホワイト・バッファロー	連必3,434,500	ああっオトがVAP好みにっっ狼少女㊞	
ガンバード	アッシュ	☆ 連1,735,800	AXIOM－H. Y㊇	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	バルナス	☆ 連2,032,600	発売バージョン	
	ヤンニャン	☆ 連1,993,500	DBL－らじあめ㊥	個人申請 駿河台アリエス（東京）
	鉄	連1,764,400	GGE－VXV	タイトーイン002スタジアム（大阪）
クイズ&ドラゴンズ		3,171,900	SAN㋛	ゲームスポットパスカル（岡山）
スーパーマッスルボマー		連14,911,300	thanksナベさん736カニのじ㋢	ゲームプラザビクトリア（北海道）
疾風魔法大作戦	チッタ	連1,730,956	ウーキーMST	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
	ボーンナム	連1,715,407		
	キックル&レイクル	連1,701,017		
	ブルギン	連1,547,707	外道T・H	チャレンジバンバン（愛媛）
	ニルヴァーナ	☆ 連1,779,456	G.M.C.R－I	モンキーハウス本館（福岡）
	オネスト・ジョン	連1,756,297		
オペレーションラグナロク	連なし	☆ 5,689,450	NYF－SEI（1面ベスト151万）	個人申請 TVスポット・ポテト（大阪）
カイザーナックル		連必2,049,500	㋯	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）
デザートタンク	エキスパート	2,790,875	S. H－早瀬正吾	個人申請 セガワールド成増（東京）
雷電DX	練習・面数優先連付き	2－5 14,086,140	グラディウサー同盟DKT－GER㋮	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
	練習・1－5 ALL連付き	13,344,410	GGE－HYJIN もう定年退職か？	ゲームスポットアテナ合同（東京）
ソニックウィングス2	YF－23	連2,774,900	HKR	タウンスポットプレイランド（大阪）
デイトナUSA	上級	3′08″57	野望達成率上昇実感GIL－HAMDA㊪	カジノカーニバル（東京）
リッジレーサー2	中級	2′20″306	MSO－10LIE	プレイシティキャロット巣鴨（巣鴨）
	T. T.	3′14″272	R. N	イエローハット（愛知）
ダライアス外伝	X	☆連12,641,840	IML－星白金－YLJ	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）
12・30号の訂正				
ダライアス外伝	W	☆連12,093,710	KFC－星白金－IML	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）
雷電DX	初級連付き	7,116,320	NLB－M. A	GAME in DAIEI（千葉）
	上級連なし	3－8 8,765,410	右腕フルオート DKT－GER㋮	プレイシティキャロット巣鴨（東京）

今号からスタートしたこのコーナー。より多くの人がハイスコアを狙えるように、掲載店すべてが君こそゲーメストに載っていない店になっているぞ。

掲載店でハイスコアを出すと、自分のスコアネームが全国誌に載るんだからこりゃスゴイ。どんどん掲載店でハイスコアを出して、自分の名前を売ろう。

また、このコーナーに掲載希望のお店も大募集！詳しい応募要項は、次ページだ。

左の表は、1／30、2／15合併号に掲載された君こそゲーメスト！その2。どのスコアも全国TOPだけあってとてもレベルが高い。

表は左から、ゲーム名（キャラ名）、スコア、スコアネーム、店となっている。☆は、その部門が4店以上の申請があるということ。連は、連射装置つき。必は、メガクラッシュなどの同時押しボタンがついているということだ。

☆は、お店の名前の横に表示され、この個数で年間ハイスコア優秀店が決まるのだ。

今後、狙えハイスコア!!2はあらゆることにチャレンジしていく。

掲載店紹介やハイスコアの狙い方の質問など、お便りがあればどしどし要望に答えていくぞ。（代理の㊖）

フリータイム

徳島県徳島市籠屋町2-15-2 ☎(0886)23-4715

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(Vゾーン)	11,531,950	蹄・角・燐!馬鹿蝶!!	ALL 連付 残4
2	ダライアス外伝(Wゾーン)	8,929,160	AFStti	ALL 連付 残4
3	バブルシンフォニー(ノーマルモード)	10,320,990	Ur.SKA(イッキド)	ALL 残4 バビー
4	バブルシンフォニー(スーパーモード)	11,251,390	Ur.SKA(ツドミサイル)	ALL 残3 バビー
5	パズルボブル	16,522,470	江ノ浦GAY	ALL
6	スーパーストリートファイターⅡX	2,108,000	XYZ	ALL リュウ
7	ライトブリンガー	.9,035,990	HAA	ALL 1ミス システィ
8	グラディウスⅡ	10,000,000+α	きてます	13-3 連付 3番+FF
通信欄	●今号より参加することになりましたフリータイムです。ハイスコアに自信が有る方ぜひ遊びに来てください。1プレイ50円、連必、スコアボード、コミュニケーションノート完備です。			

姫屋こどもデパート今治店&新居浜店

愛知県今治市枝堀町1-2-29 ☎(0898)31-8655

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	2′52″17	ACE	アキラ ALL
2	バーチャファイター2	3′01″85	K・H	サラ ALL
3	バーチャファイター2	4′23″42	FFV	ラウ ALL
4	バーチャファイター2	4′24″26	FFV	ジェフリー ALL
5	X-MEN	1,023,200	FFV	ストーム ALL
6	ダライアス外伝	9,851,800	T・Y	Vゾーン 連付きALL
7	バツグン(スペシャルバージョン)	17,817,100	鬼平	タイプB 3-3ノーマル
8	スーパーストリートファイターⅡX	1,911,500	FFV	チュンリ ALL
通信欄	●今号より参加することになりました。今治店には6台、新居浜店には12台対戦台があり、バーチャファイター2も入荷してますのでぜひ遊びに来てください。シューティングが好きな人は来てください。求ム！シューター!!			

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1-6-11 ☎(092)524-6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MEN(Ver.2.20)	2,640,900	今夜のKAZ	スパイラル 1cALL
2	X-MEN(Ver.2.20)	2,532,900	ちょびん☎	ストーム 1cALL
3	X-MEN(Ver.2.20)	1,347,800	荒神様MOGO㊀	コロッサス 1cALL
4	X-MEN(Ver.2.20)	2,189,500	MBF	アイスマン 1cALL
5	パズルボブル	19,050,220	S.I	1cALL
6	ダライアス外伝	11,715,020	ダニアル㊎	1cALL 連付 ACEIMSX
7	ダライアス外伝	11,715,380	ダニアル㊎	1cALL 連付 ABEIMSX
8	真・サムライスピリッツ	298,400	NBF	花諷院和狆 1cALL
通信欄	●はじめまして。高宮ラッキーゲームセンターです。当店はなかなか連射、その他のボタン等が付けられないのでスコアを狙うのは大変かもしれませんが是非遊びに来てください。ちなみに只今のOLDGAMEはゲイングランド、VF2は1プレイ50円デス。㊀			

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字富岡7765 ☎(0954)22-5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バンパイア	6 0,400	Mr中尾	デミトリー 1cALL
2	ザ・キングオブファイターズ'94	361,780	M.T 友は僕をモギュウ。とよぶ。	ブラジル 1cALL
3	パズルボブル	23,135,420	ESPII	1c 30面
4	ラグナロク	3,426,650	EGG	1cALL 連なし
5	ダンクドリーム	137	MrA どんなもんや	アメリカ 1cALL
6	真サムライスピリッツ	347,470	NTT-YKK	ガルフォード 1cALL
7	ダライアス外伝	12,378,750	M.O	Zゾーン 連付き ノーミス ALL
8	ダライアス外伝	12,073,090	EGG	Vゾーン 連付き ノーミス ALL
通信欄	●今号より参加する事になりましたWINGCLUBですよろしくお願いします。当店では毎月第四日曜日ゲーム大会を行なっております参加希望の方は、当店までご連絡ください。また、お客様のやりたいゲームのアンケートも取っていますのでぜひ来てネ！			

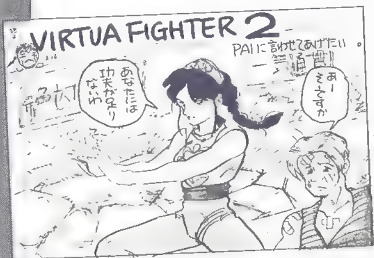
狙うぞハイスコア!!2 掲載店大募集！

明日のハイスコア☆集計店を目指し、ハイスコアラーの育成と、その地盤となるハイスコアが出せるお店を増やすべく新しくコーナーができました！その名も「狙うぞ　ハイスコア !! 2」
このコーナーは、基本的にゲーメストに載ることでスコアラーを集めることが目的。とくにスコア集計の予定はありませんが、希望があれば変えていく方針です。また、いろいろなイベントもやっていきたいと思っています。掲載店を希望するお店がありましたら下記の係までに、お店の名前、住所、TEL、店長さんのお名前、ハイスコア担当者のお名前、連絡できる時間帯と、今、お店で出ているスコアを10機種ほど記入してお送りください。

〒101　東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル3F
新声社ゲーメスト　「狙うぞハイスコア!!2掲載店募集」係

ハイスコアに関するイラスト、お送りも募集します！

ハイスコアにまつわることならイラスト、笑い話、な〜んでもOK！ビックリしたこと、泣けたこと、感動したこと、なんでもいいぞ！待ってます！



どうしたらあんな点数でるの？「ハイスコア版 なんですか」

超ハイレベルな戦いが展開するハイスコア争い。その頂点を極めたレベルでの稼ぎとはどんなものなのか。スコアラーなら誰でも知りたいことだよね。そういった疑問に答えるべく、新コーナーを設けたぞ！「このゲームの超稼ぎは？」「どうやったら最難関地帯を抜けられるの？」そういった質問を待ってます！質問は下記のコーナーまで出してちょ！

〒101　東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル3F
新声社　ゲーメスト「ハイスコア版 なんですか」係

GMコミックス既刊案内

●コミゲ連載の人気作品から4コマ、描き下ろしまで超強力な作品がずらりと揃ったGMコミックス！ゲーメストの新声社だからできるこのラインナップ、この内容！どの作品もおもしろさ保証付だから気になるコミックがあったら、いますぐ書店に走ろう。書店に在庫がなかったら折込みの注文用紙で書店に申し込んでね！



**豪血寺一族2
4コマ決定版**

レベルよし！笑いよし！ネタよし！のワルツな4コマついに誕生！

●定価580円●A5判



**ゲーパロ4コマ
グランプリ②**

●いろんなゲームのネタがあるからいろいろ楽しめて、おっ得ぅ～！

●定価580円●A5判



ザ・キングオブファイターズ'94　4コマ決定版

●美形チームから怪しいチームまでオールスターキャストで楽しませちゃう！

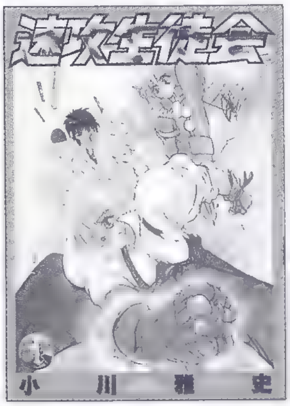
●定価580円●A5判



**ネオジオギャルズ
コミックアンソロジー**

超魅力的なネオジオ女キャラを豪華作家陣が熱筆！

●定価780円●A5判



速攻生徒会①

小川雅史

●超弩級ゲーム感覚ギャグ、価格破壊の低価格で発売！

●定価500円●B6判



**ヴァンパイアコミック
アンソロジー**

●多数作家によるギャグあり、シリアスありの魔物大宴会の競演！

●定価780円●A5判



**ストリートファイターII
コミックアンソロジー**

●歴史を動かすストIIを様々な切り口楽しめるお買い得アンソロジー！

●定価780円●A5判



**真サムライスピリッツ
4コマ決定版**

ペンをとっては日本一の夢は大きなサムスピ4コマ！

●定価580円●A5判



ワールドヒーローズ2②

雑君保プ

●唯我独尊をつっぱしる、雑君ワーヒーは絶好調！

●定価850円●A5判



餓狼伝説2①

MONDO.恵

●SNK公式ストーリーで送るガロ2がお手ごろ価格で登場！

●定価680円●A5判

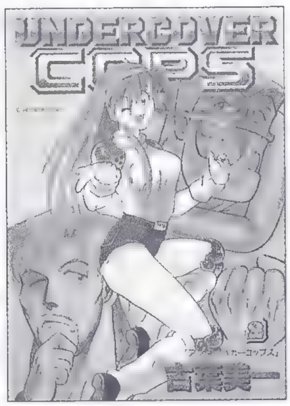


餓狼伝説2②

MONDO.恵

●SNK公式ストーリーで送るガロ2衝撃の完結編！

●定価680円●A5判



アンダーカバーコップス②

古葉美一

コミゲ誕生以前からの超破滅作・UCCついに完結っ！.

●定価980円●A5判

ゼント

締め切り　3月15日
ハガキ　136ページ
発表　6月30日号

春が近づいているとはいえ、まだまだ寒い。しかし、こんな時こそゲームセンターに出かける絶好の機会なのだ。寒さ厳しい北海道のゲーマーは、この時期全国最強だという噂も…。みんな、負けるな!!
さあ、「冬を乗りきるために、我に力を」という君。今すぐアンケートハガキに好きな商品番号と商品名を1点だけ記入して、ポストへ走れ!!

① プレイステーション　1名



とてつもないオリジナル3D格闘ゲーム、闘神伝。目を見張る完全移植、リッジ・レーサー。そして、これらのゲームを可能にした次世代マシン、プレイステーション。この超高性能マシンを1名にプレゼントだ。皆、未来の夢を見て眠れ!!

② プレイステーション用ソフト　各1名



（画面は業務用のものです）

次世代機はゲームの世界をもう一段階ステップアップさせた。リッジレーサー、サイバースレッド、雷電プロジェクト、闘神伝、スターブレードαをプレゼント。どうだ、まいったか!! ほしいソフト名は必ず書くようにネ♡

③ データイースト提供 1995カレンダー　2名



燃える血潮と熱いゲーム。興奮のゲームメーカー、データイーストのカレンダーだ。壁かけサイズだから、スケジュールを書き込むのにピッタリだぞ。

④ セガ提供 セガラリー・チャンピオンシップパンフレット　10名



現実を超えるスピード感とずるずる滑るドリフトが快感…。巻き上がる砂ぼこりに目をおおいたくなるリアル・カーレース、セガラリーチャンピオンシップの魅力を集めたパンフレットだ。

⑤ テクノス・ジャパン提供 超人学園ゴウカイザー、ダブル・ドラゴンポスター　各1名



このポスターをお部屋に貼れば、あなたの意識は魅惑のテクノス・ワールドへトリップだ！

⑥ アクシス提供 X-MEN人形　各5名



アメリカで、そして日本でも人気爆発のX-MENの人形だ。もちろん非売品の貴重品。今回はウルヴァリン、サイクロップス、プロフェッサーX、ローグをプレゼント。必ずほしい人形名を書いてネ。

11月30日号当選者発表

スーパーリアル麻雀PVノート
熊本善一郎君（鳥取県）
今井達也君（岐阜県）
関根章浩君（千葉県）

SFCソフト鬼神降臨伝ONI
大川哲司君（広島県）
山田　明君（長野県）
松林　始君（福岡県）

KOF'94&アニメサムスピオリジナルポスター
井上　務君（大阪府）
佐藤廣樹君（秋田県）
工藤春香さん（青森県）

カプコン社竣工記念テレカ
鈴木　仁君（愛知県）
武田暁生君（和歌山県）
丸田浩史君（富山県）

真サムライスピリッツテレカ
山田龍太郎君（茨城県）

ヴァンパイアTシャツ
藤井沢子さん（東京都）
稲葉知之君（静岡県）
宮崎哲生君（京都府）

映画ストⅡメモリアル公式ファンブック
吉田伸次君（北海道）
宮内愛子さん（鹿児島県）
工藤輝明君（愛媛県）
林　大権君（大阪府）
庄司智秋君（静岡県）

3月15日号プレ

●本誌11月15日号において発表になりました「バーチャファイター増刊プレゼント」におきまして、諸事情によりプレゼント発送ができない状態にあります。つきましては、バーチャファイター増刊プレゼント当選者を再度掲載いたしますので、当選者の方はハガキに住所、氏名、当選商品をご記入のうえ、ゲーメスト編集部まで御一報くださいますようお願いいたします。

当選者の方に大変なご迷惑をおかけしますことを、深くお詫び申し上げます。

バーチャファイター増刊プレゼント当選者

Ⓐメガドライブ&ソニック・ザ・ヘッジホッグ
斎藤育子さん（東京都）
中西和也君（東京都）
松場耕太朗君（北海道）

Ⓑバーチャファイター・ミュージックテープ
照屋陽子さん（沖縄県）
芥田暁知君（福岡県）
大門准子さん（千葉県）
青山文子さん（東京都）
西原五月さん（福岡県）

Ⓒバーチャファイターウインドブレーカー
板倉理恵さん（東京都）
柴田洋一君（福岡県）

ⒹV・Rキャップ
土門奈生子さん（北海道）
浅間裕介君（静岡県）

Ⓔデイトナ USAシール
外谷次朗君（埼玉県）
佐藤修平君（千葉県）
秋場浩一君（東京都）
宮越政昭君（北海道）
毛利　大君（北海道）
岡本周平君（高知県）
樋口充引君（兵庫県）
濱田健裕君（福岡県）
貝瀬裕昭君（東京都）
丸山正二郎君（愛知県）
唐沢賢志君（宮城県）
前田貴光君（愛知県）
野田順二君（東京都）
竹森唐美さん（大阪府）
佐渡善一君（高知県）
秋山定晴君（埼玉県）
福田規一君（山口県）
工藤久和君（宮城県）
渡辺範子さん（秋田県）
田中奈津子さん（沖縄県）
松井匡宏君（群馬県）
森川岩男君（石川県）
大場恵子さん（栃木県）
大野　愛さん（埼玉県）
大久保千夏さん（北海道）
岡田右一君（東京都）
杉山　哲君（青森県）
五木寛子さん（山梨県）
船木和子さん（千葉県）
霜田剛毅君（兵庫県）
中島公正君（奈良県）
高橋幸治君（東京都）
柿林擦男君（東京都）
時得尋助君（埼玉県）
米森太一郎君（千葉県）
深沢　巧君（神奈川県）
坪井智子さん（山梨県）
佐藤山彦君（秋田県）
八木虎子さん（大阪府）
西口　健君（東京都）
佐藤　条君（大阪府）
牛沢小太郎君（埼玉県）
吉田明美さん（奈良県）
塩原奈保子さん（長野県）
斎京恋子さん（岡山県）
岡山永男君（和歌山県）
金原治朗君（神奈川県）
高安　学君（山梨県）
及川悦夫君（鳥取県）
加藤瀬見子さん（福島県）
栗田板夫君（島根県）
久保田光さん（岡山県）
照川輝男君（北海道）
山田吾郎君（愛媛県）
五明田真紀子さん（京都府）
小河原光広君（兵庫県）
箕田実久夫君（奈良県）
仁野修造君（東京都）
古川哲司君（兵庫県）
佐野正弘君（鳥取県）
田口信男君（熊本県）
鈴木雄三君（広島県）
杉村　勉君（福島県）
長井真理さん（長崎県）
板倉二郎君（埼玉県）
大林竜一君（香川県）
中山　寛君（東京都）
中尾佐介君（岐阜県）
岩田　保君（長野県）
神宮司雄大君（東京都）
石渡正洋君（茨城県）
渡辺智子さん（東京都）
長田　孝君（山梨県）
増茂昌章君（埼玉県）
間宮俊賢君（神奈川県）
赤沢文彦君（埼玉県）
冨山一英君（大阪府）
大森雅博君（大阪府）
河村直也君（愛媛県）
馬渕和紀君（神奈川県）
奥山直樹君（愛媛県）
服部和幸君（静岡県）
武山正記君（北海道）
河口達成君（愛知県）
鈴木朋秋君（千葉県）
鳥居大輔君（愛知県）
清原引造君（福井県）
中下勝成君（石川県）
小田原和利君（神奈川県）
内館暁洋君（千葉県）
能田秀徳君（徳島県）
越後　晋君（宮城県）
鈴木洋史君（静岡県）
日下部洋子さん（東京都）
遠藤浩章君（神奈川県）
大沼武士君（東京都）
下邑真樹君（埼玉県）
賀佐美江さん（埼玉県）
佐々木光治君（宮城県）
高村英俊君（岡山県）
江頭和道君（福岡県）
原　英美さん（埼玉県）
中山英雄君（千葉県）
村野健宏君（千葉県）
青木真美さん（神奈川県）
飯沼　登君（新潟県）
並木真澄君（東京都）
中沢　茂君（神奈川県）
岩井幸子さん（高知県）
山本秀晃君（東京都）
松本　仁君（埼玉県）
星野　光さん（大阪府）
内藤久紀君（京都府）
森谷康二君（東京都）
石井淳夫君（福岡県）
川越正夫君（愛媛県）
滝川政也君（埼玉県）
安田憲一君（鹿児島県）
田辺　稔君（静岡県）
宮田二郎君（新潟県）
辻　道子さん（北海道）
坂本一平君（栃木県）
池田正吉君（山梨県）
藤谷幹男君（東京都）
円谷孝太郎君（千葉県）
浅野彩子さん（神奈川県）
大塚雅夫君（群馬県）
谷　一君（宮崎県）
吉岡　舞さん（京都府）
安達利男君（福井県）
有田義信君（東京都）
菊地佑祐君（兵庫県）
長谷川徹君（千葉県）
室井康治君（熊本県）
亀井幸雄君（神奈川県）
関　峰男君（宮城県）
大石慎一君（秋田県）
室田仁志君（千葉県）
中尾一夫君（東京都）
岡田雄一君（東京都）
中西史夫君（山梨県）
西沢博史君（神奈川県）
原　正巳君（栃木県）
安藤香織さん（東京都）
井上　力君（千葉県）
内田雅哉君（和歌山県）
桂　仲幸君（岩手県）
坂田恭子さん（秋田県）
司馬真琴さん（茨城県）
宮川辰雄君（栃木県）
村上　直君（千葉県）
河合隆幸君（東京都）
加藤修一郎君（東京都）
岡田将男君（東京都）
竹内雅広君（神奈川県）
山田利之君（神奈川県）
藤田江利子さん（山梨県）
斎藤由希子さん（兵庫県）
森本英裕君（北海道）
筆安一幸君（石川県）
大倉章始君（広島県）
阿部久雄君（長崎県）
平田　毅君（新潟県）
三村元邦君（福井県）
石塚純一君（愛知県）
佐藤孝英君（北海道）
田原英明君（大阪府）
井上尚貴君（奈良県）
当田卓也君（広島県）
吉谷典子さん（大阪府）
大川哲司君（大分県）
佐藤智宏君（北海道）
小野田透君（東京都）
岡本裕昭君（神奈川県）
小野勝晃君（岐阜県）
山本拓弥君（大分県）
小野寺晶子さん（山梨県）
岩元弘次君（栃木県）
矢沢さおりさん（千葉県）
柳川英二君（神奈川県）
小杉正一君（滋賀県）
川上悦子さん（岡山県）
氏家　蘭さん（高知県）
宇佐利和君（山形県）
木村直樹君（香川県）
伊東喜一君（岩手県）
長岡光佑君（佐賀県）
稲村英雄君（長崎県）
佐々木英明君（宮崎県）
倉田徹男君（群馬県）
衛藤好男君（長野県）
岩崎　昇君（長野県）
川本敏之君（長野県）
谷川三朗君（新潟県）
北村潤治君（新潟県）
片桐尚子さん（新潟県）
石田洋一君（富山県）
古川茂男君（富山県）
杉田寿雄君（富山県）
山口さなえさん（石川県）

Ⓕソニックシール
谷　弓子さん（東京都）
和田耕一君（富山県）
阪本智子さん（三重県）
中野隆正君（京都府）
糸井裕康君（京都府）
井上純一君（埼玉県）
高松洋明君（岡山県）
三浦朝生君（滋賀県）
森井美江さん（大阪府）
金田浩二君（大阪府）
菊池貴昌君（愛知県）
松尾準一君（東京都）
松原憲司君（埼玉県）
岡部翔子さん（埼玉県）
関口裕一君（大阪府）
明石　尚君（茨城県）
五十嵐幸二君（茨城県）
原田　一君（茨城県）
磯貝勝夫君（茨城県）
板垣　亘君（千葉県）
石田和也君（千葉県）
阿久津鉄君（千葉県）
吉川和気子さん（千葉県）
若島津則雄君（千葉県）
立浪　亮君（神奈川県）
大岡金之助君（神奈川県）
井戸川優君（神奈川県）
月本英二君（神奈川県）
三浦　茂君（熊本県）
小林里子さん（熊本県）
岸本冬子さん（熊本県）
大橋清志君（滋賀県）
飯島愛子さん（滋賀県）
大村綾子さん（滋賀県）
石崎優子さん（群馬県）
今市真由美さん（群馬県）
高野勇次君（宮崎県）
内藤香織さん（宮崎県）
菊地真里子さん（宮崎県）
栗岡雪子さん（山口県）
鷲塚英和君（山口県）

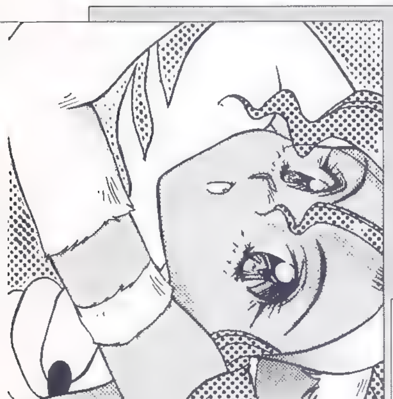
Ⓖセガ特製ループバッグ
永田正樹君（東京都）
関矢高志君（千葉県）
宇田津智春君（宮崎県）
緒賀　智君（愛知県）
岡山靖信君（山口県）

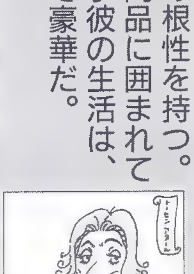
アンケートハガキ記入心得ノ条

其ノ一　葉書には細工するべからず（複写は不可）。
其ノ二　記入に用いるのは黒一色のみ。蛍光筆などはもってのほか。
其ノ三　記入の際には親切、丁寧。文字は、常に読みやすさを心がけるべし。
其ノ四　電話番号、住所などは何度も確認すべし。間違っていては懸賞は届かぬ。
其ノ五　葉書の質問、本誌の感想はなるべく書くべし。印象の良さも大切な要因なり。

この五カ条を厳守すれば、当選確率上昇疑いなし。それでは、各誌で当選を総なめにする偉大な人物を紹介する。

○トーセン・アタール氏28歳
日本人とフランス人のハーフ。すんばらしい文字と、落選してもめげない不屈の根性を持つ。当選商品に囲まれて過ごす彼の生活は、優雅で豪華だ。





イラスト：武藤悠里／ぷー

次号予告

カプコン最新作独占スクープか!?



ヴァンパイアハンター

特集
- ●ヴァンパイアハンター(CAPCOM)
- ●餓狼伝説3(SNK)
- ●風雲黙示録(SNK)
- ●バーチャファイター2(SEGA)

その他、話題のゲーム目白押しだ!

●春はもう、すぐそこまで来ている。こたつにばっかりもぐっていてはいか〜ん! てことで、ゲーメストでも読んで、ガツンと気合でもいれてちょ。次号のゲーメストも、読者ちゃんの期待を裏切らないからねん。熱くなることうけあいじゃ!

定価500円

ゲーメスト3月30日号は2月28日(火)発売だ!!



●ウィース！11月末に入った新人のGYU㊥っす。よろしく！
ところで、メストに入ったばかりでVF2アキラの担当をやらせていただくことになったわけですが、わからないことだらけでほかのライターの方々に多大な迷惑をおかけしまくりました。すんません。攻略記事もわかりづらい文章が多かったと思います。記事の意味が理解できなかった方はご一報下さい。疑問や質問にはドシドシお答えするつもりなので、連絡待ってま〜す！（GYU）



●やっぱりギャラクシーファイトはよい。一種の「機能美」とでも言うべきか。見た目にはシンプルで無個性な感じだが、想像力をはたらかせながら観察してみると、凝縮された情報がスルメの味の如くジワジワとにじみ出てくるのが嬉しい。「演出」と称した誇示的でうすっぺらな表現が横行する現在、プレイヤーの想像力を喚起する方向性で制作されたゲームは貴重だと思う。絶賛!!
（惑星ルーテシアの美しき夕陽に爆涙・SHIN落合）



●予告通り水戸周辺を爆撃。こんな田舎にも時代の波は押し寄せているようで、私の知っている「ゲーセン」とはその雰囲気がまるで違っていた。一体いつからゲーセンは明るく、広く、そしてデートスポットにと変わったのだ!?（勿論いいコトだけど…）
その一方で、老舗のゲーセンは改装、閉店などで昔の面影がほとんどなかった。もはやゲーセンは、緑の腕章したおっさんがいたりカツアゲ団がいたりする所じゃないんですねぇ…。（立衆多）



●近ごろは不規則な生活サイクル、超偏食、運動不足があいまって体力がめっきりダウン。編集部のある3階まで階段で上がったらもう息切れ。おなかもボッテリとしてきて、大好きなぺんたろーまであと一歩といった感じです。
ところで「かまいたちの夜」はピンクになった後、いくつストーリーがあるんでしょう？3つ以上見つけた人は情報ください。
受験生のみんな、頑張れヨ!!（我慢の日々が続くSC派ぴぐ）



●なぜだかわからないが、私はよくイラストを描く（知ってる人けっこういそう）ことがある。しかも、その絵の品々ときたらそらぁ〜ひどいのか良いのかよくわからない物が多いのだ。今後もまた何か描くかもしれないが、意外とウレシイハガキがとどくので、チャンスがあったらまた描いてみたいと思う。あれって1発目に見たとき、どんな感じなのかな？描いた本人じゃあまりわからないっスよ。　（とにかく落書きは好きなほうMAN次郎）



●えー、遅れましたが、あけましておめでとうございます。とりあえず、今年一発目の後記つーことで。
まずは私信ですが、年末に手紙（アンケートだけど）くれた山口あずささん、コンベンションぜひ誘ってください。最近プレイ回数も増えてきましたが、それでも…。まあ、お願いします。
「ADKの小部屋」ですが、次回は未定になってしまいました。ADKの新作と共に復活予定なので、待っててね。　（MOMO）



●今号で解禁（増刊は除く）された、アキラの「崩撃雲身双虎掌」のコツがわかった。とりあえずクイックフォワードから出すほうが実戦的。対戦一試合に一回は決めたいねぇ。やはり練習するならCPU戦がベスト。理論が分かればほぼ毎回できるようになる。あと、当て身の外門系はシステム面でカン違いしてる人が多いみたい。機会があったら本誌でこの2つの技を補足してみたいね。
P.S.豪鬼コマンド（両方）の犯人絞りこみ成功!!　（N,O）



●今号の常識一言。初めての相手に出す手紙には、封筒の裏だけでなく、手紙の中身にも、自分の住所を記入しておくといい。特に通販申し込みや感想のお手紙などだと、整理するときに、かさばる封筒は捨てて、中の手紙だけ取っておくことが多かったりするからね。
☆パズル本の作業も、いよいよ大詰めに近づいている。これを皆が読んでる今は、一カ月のずれがあるけどね。発売までもう少し。手強さを覚悟して待つべし！　（APAPA・がんばれ兵庫県）



●私の住んでいる町は、箱根山のふもとの小田原というところです。○ラとか、カマボコの老舗がある城下町で、バブルの時期もまったく雰囲気が変わらない、実にマイペースなところです。
そんな小田原は、地震の巣の真上にあります。地震災害が地名になっているくらいで、幼いころから地震の恐ろしさは伝えられてきました。近い将来、確実に起こるはずの大地震ですが、そのとき自分はどうなるのやら、と思う今日この頃です。　（ぜんじ）

OPINION 論

ゲームの条件

石井ぜんじ

売れるゲーム、ヒットするゲームとは、どういうものなのだろうか。私は直接ゲームを作る立場ではないので、断言できるものではないかもしれない。だが、私なりに、このテーマはいつも考えてきたつもりである。

売れて、面白いゲームの必要不可欠の要素とは何か。単純にはいかないが、いくつかの要素に分けて考えていってみよう。

まず、アーケードゲームの場合はプレイ時間の問題がある。どんなに人気があっても、1プレイで誰もが30分以上遊べては話にならない。これもメーカー、オペレーターにとっては大きな問題だが、ここはひとまずおいておこう。基版の価格、販売力も同じようにここでは考えないことにする。

次に、見た目に面白そうに見えるかという問題がある。これはおろそかにされがちだが、重要なポイントである。ただグラフィックがきれいであればいいという問題ではない。

第一に、パッと見て、プレイヤーが何をやっているかわからないといけない。何をやっているかわかるかどうかにも、個人の能力に差がある。ゲームの企画者やマニアにはわかっても、一般プレイヤーにはわからない場合が多い。

この違いがはっきり出るのがパズルゲームである。私は、何をやっているかすぐわかってしまうタイプである。だから、かつては何でみんなこんな面白いパズルゲームをやらないのか?と不思議に思っていた。

ところが、他の人はルールがわからず、面白そうに見えないのだということが徐々にわかるようになってきた。確かにシューティングは弾を撃って倒し、よければいい。アクションゲームは主人公が人間なのでわかりやすい。

それに比べて、パズルゲームはブロックやラインなど、抽象的なものが題材になることが多い。成功すれば単純でわかりやすいものになるが、まかり間違うと、わけがわからない、複雑なものになってしまう。抽象的なものゆえ、感情移入しにくくなる。

その点、テトリスは実にわかりやすい名作だったと言える。テトリスがヒットしたあと、コナミのキューブリック、タイトーのキャメルトライなど、死ぬほど面白いパズルゲームが出たのだが、今ひとつパッとしなかった。これはひとえにわかりにくさのせいだと思う。

また、テトリスには他にも良い点があった。奥が深いだけでなく、人間の本能に訴えかける面白さがあったのである。

（続きは次号で）

表紙の裏をとれ

われはロボットを読んでいる。いまさらである。

絵をかえてからしばらくたったが、未だに手順や方法といったものが一定していない。

前よりもいきおいは出てると思うのだがはたしてこれでいいのだろうかいな?時代の流れといってしまえばそうなのだろうけど…。

もーあとは走るだけですな。はたしていいのかは後で考えるとしましょう。　藤原

■待ってー、もうひとこと

バーチャファイター2ムック発売いたしましたがどうでしたか？今回のムック、いつものほかの増刊やムックとは作った人が違うので中身も一味違うと思いますよ。もちろん良い本になったと自負しておりますから、まだ読んでないという人も一見の価値はあるはずです!!ぜひお願いします。…でも本当は前号の岩井氏の状況に同じく、ちゃんと出たか心配だ。とにかく寝たい。(TEAM15・碧刺スみどり)

GAMEST　3月15日号

■平成7年3月15日発行　第10巻4号通巻138号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N.O
C・LAN　藤原ひさし　浪速の松ちゃん　KAL
いなりん　もも　ジョッキー★笹岡　ぴぐ　田渕健康
SHIN落合　TEZU T.S GYU　ハマー
立衆多　ACE DSI Scho小杉　がっちん
DAN MAN GED　Toshi　かんぬき
珈琲FREAKI　K・K雪風　K-TAN
猿渡雅史　河田睦　伊藤勝章　林　野吉
竹森眞由美　二田祐樹　霜田和人　白倉清美　松井宗達
入澤英明　木村学　岩井浩之　内山厚子　鈴木規康
水島摩美　高安聡　森川哲雄　峯山健　渡辺彰規
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　エジマ企画
ローリングストーン　西村光賢

バキッ!!ふうーん(力強く)ボキボキ!
ニーナ・サブミッションスペシャル

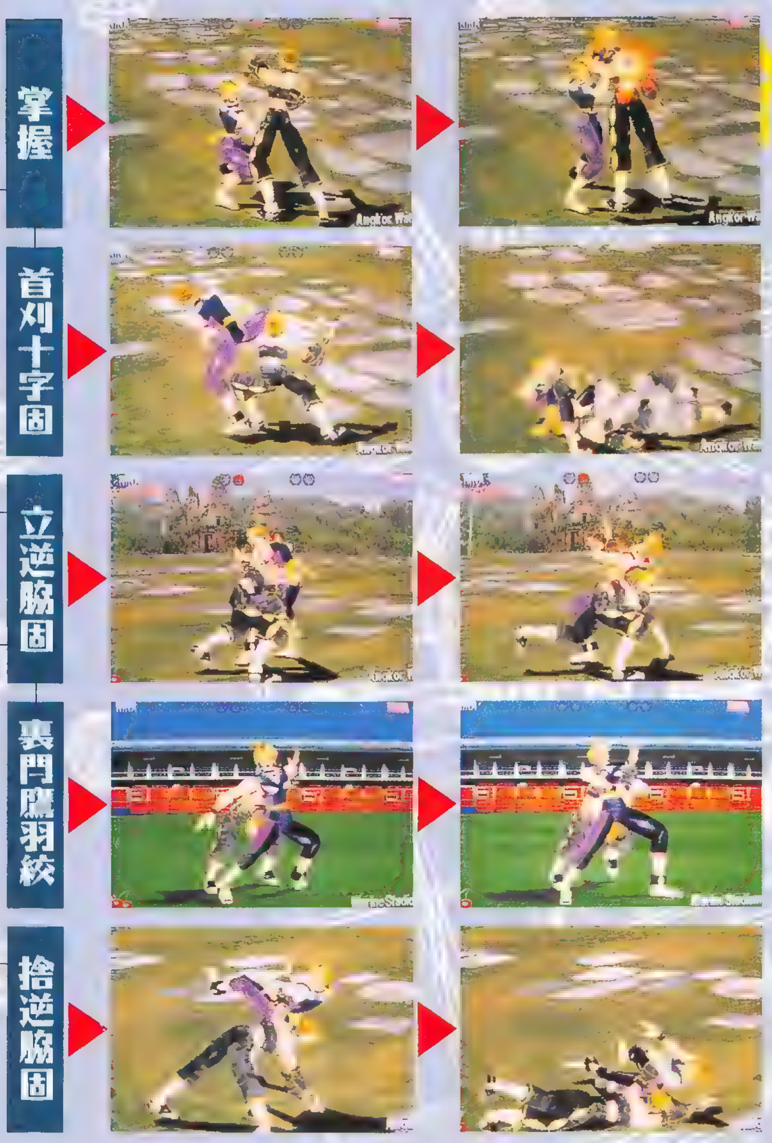
担当：がっちん

恐怖の殺人技! ニーナ・サブミッションスペシャル

ついに公開となった、サブミッションスペシャル。とにかくカッコイイ連続技だ。早速コマンドを覚えてゲーセンへGO!

とはいうものの、コマンドを知っているだけでは出にくいので、注意点を軽く補足しておこう。まず、コマンド入力は超早め。初めの掌握の技が画面上でかかる前に、次のコマンドを完成させておかないと間に合わない。先行入力が必要だ。

それさえわかればあとは簡単。ニーナが行う技を待たずに、ドンドン入力してしまおう。最初のうちは、ボタンを見ながら入力したほうがいいかもね。



全キャラの10連コンボとガード不能技を大公開!

鉄拳 TEKKEN

さあ、これですべての技は出尽くした。有効に使い対戦相手に決めてやれ!

鉄拳チーム：アディオスToshi.
K・K雪風、がっちん、T.S

ニーナの技表

掌握	↓	↘	→	LP+RP	
首刈十字固	LK	RK	LK	LP+RP	
立逆脇固	LP	LK	RP	LP	
裏門鷹羽絞	LK	LP	RK	LP+RP	LP+RP
捨逆脇固	RP	LP	LK	RK	LP+RP

銀髪の悪魔
李超狼(リーチャオラン)
中国、空手
――三島一八の中ボス――

三島平八の養子がライバルとして登場

三島平八の養子として育てられ、一八のライバルとすべくこの大会に参加させられたリー。平八からは一八同様の帝王学を叩き込まれ、その一環としてもちろん武道をも身につけ、裏格闘技界では銀髪の悪魔として恐れられているのだ。

キックサマーが脅威だ

李のアルゴリズムのベースになっているのは、まさにマーシャル・ロウ。三連パイやスピンキックコンボ、そしてドラゴンナックルコンボなど、当然の如くCPUロゥ以上の使いこなし。だが最も恐ろしいのは、キックをキャンセルしてのサマー。無論、ロゥには到底真似できない芸当だ。ちゃんと連続になってるしね。



リーのサマーはキックをキャンセルする。美しくもあり恐ろしい。

一八で倒すには？

ロゥが強力になったといえども、やはり大部分の必殺技が上段攻撃であることは否めない。

そこで倒し方も必然的にCPUロゥと同様、しゃがんで待ち、三連パイやスピンキックコンボの終わりを投げてしまえばいいのだ。

投げた後はジャンプ下突きで追い打ちをかけて、またしゃがんで待つ。これを2回繰り返せば勝ちだ。

ちなみに、投げは旋蹴りを使ったほうがジャンプ下突きを入れやすいぞ。また、事故(たまにくる中段)もあると思うが、負けそうになったら風神拳を連発して、一連の追い打ちをかけていこう。



リーも口ゥも上段攻撃を多用するところは同じ。





投げた後、ジャンプ下突きにピッタリの間合いになるからだ。



旋蹴りを使う理由は…、

老兵は闘うのみ
王椋雷(ワンジンレイ)
台湾人(元々は中国人)、心意六合拳
――マーシャル・ロウの中ボス――

華僑の重鎮 穏やかでない心中

老いてなお勇猛を馳せる、心意六合拳の使い手。三島平八の父、仁八の親友である彼は仁八の死後、三島平八の権力下に巻き込まれる。実際は平八の行動を快く思っておらず、秘かに反旗を翻す機会をうかがっているのだ。ちなみに王は華僑の重鎮で同胞を思いやるやさしい心を持つ。

ミシェールとはあまり関係ないらしい

王のよく使ってくる技は通天砲。となれば、ベースはミシェールということは自ずと知れてくるだろう。通天砲以外にも崩捶や、前掃腿からの連携など、ありとあらゆるミシェールの技を使い、なおかつ全体的に隙が少ないように思われる。

他キャラからの流用では、ニーナの双掌破も取り入れているが、それほど"強力"というものでもない。



王が使う双掌破は、あまり迫力がないような…。



ロゥで倒すには？

多用してくる通天砲の出がかり。これにスピンキックコンボをあわせていくだけで勝てる。倒したら、もちろん追い打ちを忘れずに。



通天砲の出かかりに合わせて、スピンキックコンボを当てよう。

運がらみになるが、かなり早いタイムで勝てるパターンも書いておこう。

まず開幕ダッシュ投げを行い、起き上がりにドラゴンファングを重ねておく。これがカウンターで当たってくれたら、相手の体力は風前の灯。しゃがみLKでトドメを刺そう。

断っておくけど、かなりついてないと、そうそううまくはいかないぞ。



投げた後の起き上がりにドラゴンファングを重ねて…



カウンターで当たってくれたら、しゃがみLKで終わりだ。

小学生が改造したのか？ P・JACK（プロトタイプ ジャック）

ロシアメカ、パワーファイター ——ジャックの中ボス——

メカと言えば聞こえはいいが…

ロシアが開発した、ジャックの試作バージョン。

三島平八が普段から気にくわないジャックに対して、嫌がらせのつもりで出場させた。

試作バージョンならではのメカむき出しの体は、どういう機能を果たしているのかわからないような部品ばかり。

ゆえにジャックよりもメカに近い分、格闘家としてのバランスは悪いが、パワーだけなら上をいっている。

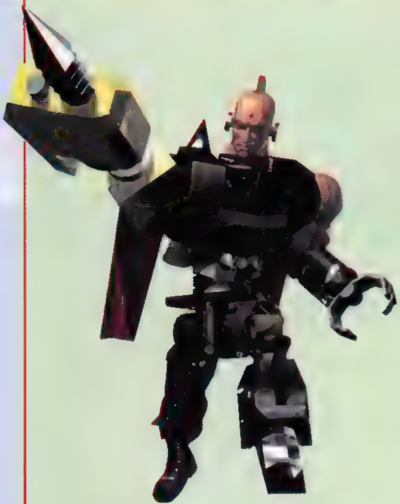
気になる格闘スタイルは…やはりジャックだった

ジャック担当のT・Sが俺（アディトシ）に言った。

「P・ジャックの中身はポールだったよ！」

それじゃや、ジャックとほぼ同じ奴が崩拳や三宝龍を使うのかーと思って確認してみたら…何のことはない。普通のCPUジャックの動きに、ただ〝瓦割り崩拳〟が加わった。

それだけのことなのだ。





P・ジャックは瓦割り崩拳を使う。ちょっと異様。

ジャックで倒すには？

はっきり言って楽勝。まずは例の如く開幕ダッシュ投げで一度転ばせる。ほとんど投げさせてくれるが、マレに反撃されることもある。

その後、P・ジャックの起き上がりにダッシュで近寄って、ハンマーナックルをタイミングよく重ねていくだけでいい。



起き上がりにハンマーナックルを重ねるだけ。

短い時間で倒したい場合は、投げた後しゃがみLKで距離を空け、ギガトンパンチ（3）を重ね、それで倒れたところにヒッププレスかヘルプレスで終わるぞ。かなり難しいけど、余裕があったら一度挑戦してみてくれ。



投げた後はしゃがみLKで距離を開けて…、



ギガトンの4まで溜めて当てる。気持ちいいぞ。

暗黒界のブラックファイター ARMOR KING（アーマーキング）

?人、レスラー ——キングの中ボス——

陽の当たる場所に出たいがために闘う

キングがグリーンボーイ時代だった頃のライバル。

過去、試合中にキングが誤ってブラックキングの片目を潰してしまう。

それが原因で、キングが脚光を浴び、メキシコプロレス界でスターとなっていくのとは対照的に、裏街道をまっしぐらに落ちていく、運に見放されたタイプ。実力は十分にある。

この大会には、キングを倒しプロレス界に君臨するためにアーマーを装着して出場。

アーマーキングにはあの必殺技が

言うまでもなく、ノーマルCPUキングと同様のアルゴリズム。フランケンシュタイナー各種を狙ってくるのはもちろん、アリキックを3発出すところまでもコピーされている。

しかし唯一、アーマーキングしか持っていない大技があるのだ。それは何か？

なんと一八のトレードマーク、雷神拳を撃ってくるのだ。ただし、CPUはヒットするようには撃ってこないので、遠間でよくすかり、実際はそれほど恐れるものではない。当たったらスゲェ～痛いけどね。





アーマーキングは、なんと雷神拳を撃ってくるのだ。

キングで倒すには？

簡単なパターンから言うと、まずは投げパターン。

開幕ダッシュから投げ（ブレーンバスター）、追い打ちで半分減らし、ラウンド中にもう一回だけ隙を確認して同様に繰り返せばいい。



投げパターンはやっぱり安定する。

少し難しいパターンは、⇩LPを連発するというもの。主に一度転ばせた起き上がりに重ね、大抵くらってくれる時はカウンターで当たり、ダウンしたところを再度行う。



⇩LPを起き上がりに重ねる。大抵カウンターを伴う。

ガードされてもひるむし、ひるんだところに⇩LPを入れれば、これまたダウンするから繰り返せるぞ。ただし、起き上がりに⇩LPを重ねるタイミングが、少々難しいのだ。

角界の爪弾き者

巌竜(ガンリュウ)

日本人、相撲
――吉光の中ボス――



大関止まりの不良力士

歴代最年少で大関に昇格した天才力士。確かに角界史上最強の男だったが、すこぶる素行が悪かったため、横綱に昇進できず裏の世界に入る。

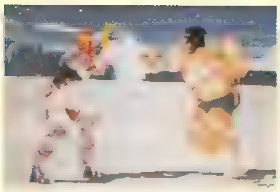
なぜ吉光の中ボスとして登場するかは謎だが、見た目がどうも不自然に思えるのは俺だけか？

張り手はあるんだけどねェ～

またもやベースはジャックである。しかも使ってくる技も再三説明したとおりのものだ。

だが、それだけでは力士たる意味があまりにもない。やはり相撲取りらしい技が見たいよね。

案ずるなかれ、ちゃんと巌竜は"張り手"も持っているのだ。さらに少し細かいところでは、投げも相撲らしいものがあるぞ。それぐらいだけど…。



力士らしく張り手も使ってくるぞ(唯一のオリジナル)。

吉光で倒すには？

これといったパターンは、いまのところない。となれば、やはり隙を見て投げていくしかない。幸い、張り手はあまり伸びてこないので、すかして投げたりできるぞ。その他、開幕ダッシュ投げを狙ってもいい。投げたら斬酷拳で追い打ちをかけていこう。

もう一つ卍葛を使っていく手もあり、1、2回ガードさせてから強引に投げていったり、運がらみでできる。

さらに卍葛～卍変、そしてミドルキックで転ばし、起き上がりに卍変を重ねていく方法も一応ある。



卍葛は1、2回で止めるよう注意し…、



卍変に移行させるのだ。



最後はミドルキック。強引ではあるが勝つことはできる。

骨肉の争いが始まる

ANNA(アンナ)

イギリス人、合気道＋骨法
――ニーナ・ウィリアムスの中ボス――

血を分けた姉に復讐を誓う妹

ニーナの3歳年下の妹。子供の頃からニーナとともに父親から暗殺術の手ほどきを受けるが、父親の愛情はニーナに注がれていた。

暗殺者として脚光を浴びるニーナとは裏腹に、平凡な生活を夢見ていたアンナだが、父親がそれを許さず、心ならずも闘いに身を投じる。

父親らしい愛情を与えてくれなかった父親を憎み、父親の技を受け継ぎつつあるニーナに嫉妬したアンナは、復讐のときを待ちわびていたのだ。

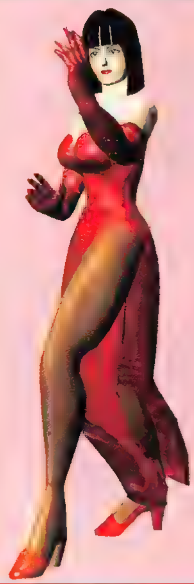
出た！サブミッションスペシャル

髪型と派手な装いこそ違え、やはり姉妹。ニーナとクリソツである。

ニールキックからのラッシュや、CPUニーナもご愛用の双掌破の連発。それに何と言っても、驚威の関節技はくらった瞬間、ほぼ勝ちは絶望的だ。前のページで出し方を覚えて、やられたら今度はやり返してやろう。



これをくらっちゃ～涙も出ないね。



ニーナで倒すには？

とりあえずは逃げ昇りLK。これで間合いを開け、続いてニールキック→立ちLK（Rでも可）。ニールキックをうまくガードしてくれたら、立ちLKは安定して入るはずだ。そして再び逃げ昇りLK。これにも結構当たってくれ、以後繰り返していく。

当然うまくいかないこともあるが、とりあえずこの一連を繰り返していけば勝てるだろう。もう一つ、逃げ昇りLKは相手の起き上がりに連続で重ねていっても、はまってくれるときがあるぞ。



距離を取ってからニールキック。ガードされたほうがいい。



ひるんだところに立ちキックを入れ…、



昇り逃げキックで再度繰り返していく。

ポリゴン獣の恐怖

KUMA 熊

——ポール・フェニックスの中ボス——

プロフィールが…あるわけないか?

三島平八のペットで、平八の番犬代わり。最悪に狂暴で好物は人肉という、「一体どうやって手なずけたんだ?」と言いたくなるような格闘ゲーム界初のポリゴン獣だ。

最新テクノロジーと同等の動きに恐れ入る

唐突だが、ジャックはロシアの送り込んだ最終兵器、すなわち最新テクノロジーを結集したアンドロイドということになっている。

そこで驚くべき事実。なんと獣のはずのこのクマも、ジャックと同様の必殺技を使ってくるのだ。

主な攻撃はP連打系の技、ジャックのしゃがみながらのP×3、P×2の技やヒッププレス、ボディプレスと嫌な攻撃を連発してくるぞ。



ポールで倒すには

開幕直後、逃げ大ジャンプで距離を取る。

そのまま着地三宝龍上段を撃ち、そのまま三宝龍上段を繰り返そう。クマはかなりの確率でくらい続けてくれるが、もしくらわなくなりだしたら、今度は三宝龍の中段を出していこう。

また多少難しいパターンで、起き上がりにうまいタイミングで、崩拳か落葉を重ねていく手もある。落葉のほうが、かなり難度はあがるぞ。


ポールも開幕直後は距離を取る。


タイミング激ムズ。崩拳を重ねるパターンだ。


そして着地と同時に三宝龍の…、


上段だ。よくくらってくれるが、くらわなくなったら中段に。

吉光に破門を言い渡された男

州光(くにみつ)

国籍不明、卍流柔術

——ミシェール・チャンの中ボス——

吉光よりは盗人らしい?

私腹を肥やすために盗みをしてしまい、首領の吉光から窃盗集団"卍党"の破門を言い渡される。

その後も改心することなく盗みを働いている単なる悪人であり、この大会に参加した意図は、三島平八がインディアン居住区から強奪した古代の財宝であるが…。

おそらく、ミシェールの中ボスとして登場する理由は、その辺が関係していると思われる。

あの苦無はハッタリか?

卍党の名残があるのか、吉光と同じ鬼女を表す般若の面をつけ、黒装束をまとい、手には特殊な苦無を持ち挑んでくる州光。

見た目はほとんど同じでも、中身はまったく違うのが中ボス関連のパターンなのだが、州光のアルゴリズムは見た目に違わず吉光である。

ハイキックを多用し、時折膝とミドルキックを混ぜてくる、通常技中心の闘い方だ。

おまけにボイスまで同じという…。


ほとんど吉光と同じ。違うところを見つけるのが難しい。



ミシェールで倒すには?

前号で紹介した、CPU吉光の倒し方、つまりハイキック×3(orハイキック…ミドル)をガード後、ダッシュして投げ。州光もほとんど同じアルゴリズムなので、これを実践しても構わないが、やはり中ボスゆえに返される確率が高い。

そこでCPU吉光にはお薦めしなかった、ハイキックをしゃがんで投げ。これを使ったほうが、州光には勝ちやすいようだ。


州光もハイキックを多用。すかして投げはお約束。

もちろんハイキックの隙は小さいので、見極めるまで少し慣れが必要。投げた後は追い打ちをかければいいが、かわされることも覚悟しておこう。


投げた後の追い打ちは、かわされることを覚悟しておこう。

10連コンボ伝授

三島一八

担当：アキオ＆TOSHI

カズヤの10連コンボはレバー操作が必要なので、おそらく一番出しにくいのではないかと思う。その分他キャラより強力…なのかどうかこれから見ていこう。

カズヤ10連コンボの出し方のコツ

たいていの読者はご存じだと思うが、10連コンボは目押しでなくても出すことが可能。すなわち、適当な連打でOKなのだ。キャラや連打によっては、終始ボタン4つを同時に叩いているだけで出す人もいるだろう。

だがキャラ特性もあることだし、実際確実に出そうと思えば、各キャラ別の連打のコツがあるはず。それを説明していこうと思う。

まず一八の場合、レバー操作が最初にくる。簡単に言うとダッシュと同じ操作で、最後はコマンド表にあるように、10連コンボが終わるまで入れっ放しで構わない。

次にRPLPRPRPとくるが、ここはRPとLPを同時押し連打をするよりも、目押しのほうが確実のようだ。

理由として、最後のRP（裏拳）が非常に出にくい。これを確実に出すためにRPLPRPを目押しで行い、最後のRPは心待ち2回押すようにしよう。

そしてLKRKRK。裏拳が見えたら（出きってしまう前）、LKとRKを同時押しで連打するのだ。

ここまで出せたら、後はLKとRKを3～4回の連打で止め、LPとRPの同時押し連打をすればいい。先行入力で出てくれるから、グラフィックはほとんど見なくてもいいだろう。

カズヤ10連コンボの性質

まずざっと10発の通常技の性質を流してみよう（上・中・下段）。

RP（上）、LP（下）、RP（上）、RP（上）、LK（上）、RK（中）、RK（下）、LP（上）、RP（上）、LP（上）となっている。

最初に連続技になっている部分はRPLPRPまでであり、四発目のRP（裏拳）からガードされてしまうのである。

また、次のLKも上段、RKも中段なので、裏拳がガードされたら当然ガードされると想定すべきだろう。

その代わりと言ってはなんだが、その次のRKが下段。これが入ってしまえば一番最後のLP（雷神拳）まで入ってしまうのだ。この辺が結構おいしいぞ。

カズヤ10連コンボの弱点

最後のLPが雷神拳。これが目について一番ヤバイ。そう、ガードされると余裕をもって反撃されてしまうのだ。

さらにもっと悪いことに最後の3つ（LPRPLP）が、上段であること。

実は見た目はまるっきり中段であるくせに、しゃがんだ相手にはすかってしまうのである。もともと10連コンボは最後の3つが重要であって、それまでは単にガード方向を惑わすに過ぎない。

ところが一八の場合、いくら唯一の下段のRKが当たったところで、相手がしゃがんでいたら後はすかるのみ。つまり相手は一八の10連コンボがきたら、ずっとしゃがんで待っておけば、ヒットするのは6発目のRK、7発目のRK（連続）のみになるのだ。

これを防ぐためには、7発目のRK（下段）が相手が立ってヒットしてくれたら最後まで、しゃがんでいたら止めて中段の技を出していくといいんだけど…。実際はほとんど確認できないだろうから、Kが出たら途中で止めるかどうか、相手の知識とガード方向で検討していこう。



➡を入れると同時にRPを押し…、



タイミングよくLPを押す。



LPを押し終わったらRPを連打しだすのだ（ここまで連続）。



4発目は裏拳。これを確認したら…、



すぐにRKとLKを同時押し連打する。これは上段だが…。



次に中段が出てくれるので、すこし助かる。



さらに下段。これさえ、立ってくらってくれれば…。



これは見たまんまの上段。



さらにこれも上段。



最後に雷神拳。これも上段…。ガードされれば投げられるぞ。

10連コンボ伝授 ポール・フェニックス

担当：K・K雪風

ポール10連コンボ成功への秘訣

ポールの10連コンボは途中の技にモーションが長いものがあるので、普通に入力するには目押しがかなり重要である。目押しを極めるよりも楽な方法を伝授すると、

①まずLPRPLKの最初の入力を素早く入力する

②入力し終わったらLPRPRKの3つのボタンを同時に連打

これだけでよい。最初の3つがかなり重要で、素早く的確に入力するようにしよう。

次に大事なのはRPLPRKの3つのボタンの同時押し入力の連打。これはとにかく素早く入力すればOKだ。

ポール10連コンボの性質

ポールの10連コンボは、3つの連続技で構成されている。

左ジャブ↓右ストレート↓左ミドルキックとまず上↓上↓中段に技をつなぐ。ここまでは連続技。そこからキックを戻すと同時に右ストレート↓左アッパー↓右ストレート↓左ジャブと上↓中↓上↓上段と技をつなぐ。この連携の最後の左ジャブは時々つながらないことがある。この連続技から10連版落葉↓崩拳とつなぐ。

このように3つの連続技から構成されているのだが、こうして見ると最後以外は立ちガードで安定されてしまいそうだが、最後の3段がかなりキツイ。落葉の足払いから↓葉桜↓崩拳、判定で見ると下↓中↓中段となっているのでガードしているほうはしゃがみガードしてからすぐに立たないといけない。通常、落葉↓崩拳は空中に浮いてしまうのでつながらないが、この10連版は足払いが入ったら崩拳まで確実に入るので安心。威力も絶大だ！

ポール10連コンボの利点と欠点

次に、ポール10連コンボの利点と欠点を見ていこう。

細かくいえばいくらでもあるが、大きな欠点はない。立ちガードだけしてても最後が前項で説明した通りだし、しゃがみガードしてても途中にうまく中段攻撃が入っているからだ。それに最後が崩拳なのでガードされた後反撃をくらうことはまずない。強いて挙げるとすればスタートが上段なので出始めによく潰されることだろう。

ポール10連コンボ寸止めを使え

さて、最後に10連コンボの戦略的使い方を伝授しよう。

10連コンボは知っている人間にはガードされやすい。しかもポールの10連コンボは最後だけ注意していれば立ちガードで安定されやすい。そこで途中で10連コンボをやめて投げを狙いにいこう。途中で止めてスキがあまりないのが5発目と7発目のパンチ。そして落葉の足払いの所。落葉の足払いで止めた時はすぐに中段攻撃を出していこう。


まずワンツーパンチを繰り出して、


間合いをつめる。


上段から中段蹴りをつなぐ。一応ここまでが第一連続部。


そして右ストレートへつなぎ、


中段のアッパーへ！


少しタイミンがずれてから右ストレート。


そして素早い左ジャブをつなぐ、ここまでが第二連続部。


そしていきなり足払いが入り、


葉桜！10連コンボ版なのでよろけるだけ。


そしてそのよろけに崩拳でフィニッシュ！

10連コンボ伝授 キング

担当：かっちん

ここではキングの10連コンボについて公開しよう。キングの通常の闘い方は、重い攻撃を1発1発確実にヒットさせるタイプ。ラッシュでゴリゴリ押していくタイプではない。

だが、キングの10連コンボはなかなか性能が良く、上段、中段、下段と上下の振り分けが多彩になっている。ぜひともマスターしよう。

最後まで出してこそ意味がある

細かく見ていくと、LP（上段）→RP（上段）→LP（中段）→LP（中段）→PR（上段）→RK（下段）→RK（下段）→RK（下段）→LP（中段）→LK（上段）の10連コンボ。

とくに、最後の8〜10発目の下段、中段、上段のコンビネーションは強力。受けてみる側になってみるとわかるが非常にガードしにくい。もちろんこの部分は連続になっており、攻める側はここが狙い目とも言える。ぜひ、最後の10段目まで出せるようになろう。

それでは、最初に戻って1段目からみていこう。まず初めの1、2段は上段攻撃。だがここは、ワンツーパンチと見分けがつかないのでまだ悟られない。

次の3、4段目が中段になっている。このあたりからキングのパンチが伸び始めて来るので、かなりのプレッシャーを感じるはず。だが、その次の5段目はほとんどスカってしまう。ここで反撃されやすいが、それは仕方がない。

そして、後半の6〜8段目は下段攻撃へと変化する。ちょうどキングの技のアリキックの部分だ。ここの攻撃は慣れていないとガードしにくい。

また、たとえガードできたとしても、さきほど述べた9段目の中段攻撃が待っている。何度も言うがこの部分は非常に強力。ガードするのは至難の業だろう。

10連コンボのボタンの押し方

ここでは10連コンボを出すための、ボタン同時押し法を伝授しよう。

やり方は、まずLPとRPの同時押しを連打。連打は速ければ速いほど良い。すると、10連コンボの5段目まで勝手に出てくれる。そのあとはLP、RP、RKの3つ同時押しに変えるのだが、変えるタイミングはパンチが2、3発出てから。初めからやると投げ入力になり失敗しやすいので注意。ここまではいいね。

さて、うまくいけばアリキックが出るが、キックの2発目が出たら今度はLPとLKの同時押しに変える。これで最後まで出てくれるはずだ。もちろん、正統派の完全目押しでも構わない。


まずは左…。


右のパンチ。


これは中段攻撃。


ここまで連続。


この技は上段攻撃。まず相手に当たらない。


そしてアリキックへ…。


もうちょっと。


合計3発の下段攻撃。


この技が素早くガードしにくい。


フィニッシュはカッコ良く決めよう。

10連コンボ+ガード不能技伝授 ニーナ・ウィリアムス

担当：かっちん

今回はニーナの10連コンボとガードできない「ガード不能技」を公開しよう。
すでに巷ではよく見かけるが、コマンドだけではなくもう少し詳しく解析して見よう。

最弱?の10連コンボか

ニーナの10連コンボは、かなり弱い部類に属するコンボだろう。なぜなら、最初から最後まで中段攻撃が含まれないからである。つまり、受ける側にしてみれば10連コンボの最中は、しゃがみ続けていればやり過ごすことができる。

ただし、1段目のみアッパーに変えられるので中段攻撃スタートには変更できる。

そして、連続でつながる部分は1段目～4段目、6段目～10段目のところ。これは全キャラ共通なのだが、10段すべてつながるわけではない。

以上のことから、ニーナの10連コンボを有効に使うには、1段目のパンチをアッパーに変え(中段攻撃)、4段目まででやめておくのがいいだろう。そうすればスキも少なくヒットすれば連続攻撃となり使いやすい。

ただし、ガードの甘い相手や、10連コンボの最中に無理やり反撃しようとしてくる相手には、10連すべて出してもいいかもしれない。当たってくれる可能性もあるし、何よりり10連コンボを出しきったという充実感(?)がある。


左パンチからスタート。この部分だけアッパーに変えられる。


右パンチ。


左パンチ。


右パンチ。ここまでが連続攻撃になっている。


このキックは上段。一番反撃されやすい部分でもある。


そして下段を攻撃。ここから最後まで連続攻撃。


再びパンチへ戻り…、


ラッシュが続く。


このあたりで中段が欲しかった。


フィニッシュ!!

ガード不能技 デビルシザース

お次はガードすることができないガード不能技を。技名はデビルシザース。両手を高く挙げ、そのまま相手を挟むように突き刺す。ダメージは凄まじく、体力が満タンでなければそのままKOしてもおかしくないほど。

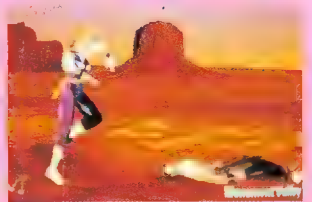
だが、たしかに破壊力は大きい半面、技が出るまでの時間も超長い。普通に技を出したのではまず当たらないだろう。

そこで有効な使い方として相手の起き上がりに重ねる方法がある。チャンスは少ないかもしれないが、投げた直後が狙い目だろう。

この方法はCPU戦に威力を発揮する。キャラごとにタイミングは異なるが、しっかり覚えられれば速攻で相手を倒せる。今後、機会があれば紹介していこう。

もちろん、対戦でも積極的に狙っていきたい。相手は人間なので、タイミングは毎回違いバクチ要素は高いが、当たったときのことを考えれば勝負してみよう。

また、この技は途中でキャンセルをかけることができる。やり方は真上にレバー2回。かけるタイミングいつでもOK。危ないと思ったらキャンセルしよう。


「起きなさいよオ」


「起きたわね♡」


ドシュッ!!

デビルシザース

↙

10連コンボ+ガード不能技伝授 ジャック

担当：ウキキT・S

今回はジャックの10連コンボの性質や、簡単な出し方をいろいろと説明していこう。

これがジャックの10連コンボだ

まず、ジャックの10連コンボは、初めから最後まで全部パンチボタンによる入力なのだ。そのひとつひとつの攻撃判定を教えよう。

⬇RP（下）↓LP（下）↓LP（下）↓LP（中）↓RP（中）↓LP（上）↓RP（中）↓LP（中）↓両P（中）↓両P（中）といった攻撃である。

この攻撃は最初の3発は全部つながり、1発目が下段攻撃で4発目から中段攻撃になっている。

初めの3発は下段なので比較的当たりやすく、しゃがみガードをしようとしたときには、4発目の中段攻撃になっているので知らない人は大抵連続でくらうと思う。

しかもジャックの10連コンボはウマくできていて、ただでさえくらいやすいのに4発目の中段攻撃をくらったら、絶対にフィニッシュまでヒットしてしまうのである。

この10連コンボは全キャラ中でも威力があり、1発くらうと最後までというのは、あまりにも強く、非常に利用価値が高い技だと思われるのである。

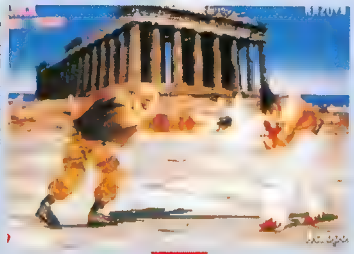
しかしこの技も弱点があるのである。

弱点といっても反撃などはくらわず、ただガードをされやすいということだ。

コンボが強いといっても最初の下段3発がすぎると残っている攻撃は中段と上段なので、最初さえ見切ってしまえば後は立ちガードしていればOKなのである。しかし防御する側が不利なのは変わらない。

最後に超簡単なおすすめの入力法を教えよう。

これはジャックだけではなく、全キャラ仕様であるが、まずしゃがんだ瞬間にRPを押し、すぐLPを押す。その後はひたすら両方のパンチを連打するだけで、最後の攻撃まで簡単に出すことができるのだ。


まず最初は、下段パンチ。


2発目も下段パンチ。


3発目も水平下段パンチ。ここまでは、連続なんだなー。


ここからは、イキナリ中段攻撃。これをくらうとキツイよ。


これも4発目と同じアッパー。


6発目は上段攻撃なんだよなー。


ダダッコパンチのような技だよね。


この技が今まで、ほとんどくらうと思うと、なんかスゴイ…。


最後の技はダブルハンマー。しゃがむとくらっちゃう。


ハイ。最後のハンマーパンチ。この10連コンボは強そうでしょ。

これが全キャラ中最強のガード不能技だ!!

ジャックのガード不能技は、コマンド入力した後にレバーをグルグル回すと、ワン、ツー…とファイブまで数えて、パワーを溜めることができてファイブが当たると、なんと体力がマックスでも死んでしまう超一撃必殺技なのであるのだ。

しかし、パワーを溜めずにワンで出してもガードはできて、ただよろめくだけなので覚えておこう。

とにかく一度試してみるといいだろう。気分がスカッとするぞ。


ワン…と溜め始めて…、


ファイブで発射!!


体力がマックスからでも、余裕で死ねます。

ギガトンパンチ

⬅⬋⬇⬊➡入力後にレバーを回すとパワーを溜める（1～5まで）溜めた後に●●

10連コンボ+ガード不能技伝授 マーシャル・ロウ

担当:T・S

今回は10連コンボ+ガード不能技紹介だが、"マーシャル・ロウ"の完全紹介をしよう。

ロウがやっていることはスゴく、見てもカッコはいいのだが、すべて上段攻撃なのである。よって防御する側としては、最初からしゃがみガードしてるだけで、全部避けてしまうのである。はっきりいって使えない。

でも一応当たったときは、どこまでつながるのかを説明する。

まず初めのアッパーLPは次のRPまで。3発目の肘打ちRPがヒットすると5発目のハイキックLKまでで、6発目の唯一の下段攻撃、ローキックLKはくらってくれれば残りの4発LKRKLKRKはすべてヒットして結構なダメージを与えることが可能である。

しかし基本的に、あまり期待はしないほうがいいかも。

10連コンボの特徴と性質

ロウの10連コンボはコマンド入力が意外と難しくて、パンチからキックにつなぐ所とかが重要なのである。

とりあえず技の攻撃判定を見てもらおう。

LP(中段)→RP(上段)→RP(上段)→LP(上段)→LK(上段)→LK(下段)→LK(上段)→RK(上段)→LK(上段)→RK(上段)

といった感じの10連コンボである。

基本的に上段攻撃が多く、他キャラと比べると弱いかもしれない。

このコンボは言いたくないが実は本当に弱いのである。

まず最初のパンチ RPでアッパーが出るが、リーチが短いために当てることが難しく、当たってもつながるのは2発目のLPストレートまでで、それ以降に色々と攻撃するがすべてが上段攻撃なので、しゃがまれると当たらない。

そして6発目のLKのときにやっと違う下段攻撃になるのだが、この状態もそのまましゃがんでいればガード可能である。

そこから残る4発の蹴りも、



この素早いアッパーが当たることは少ない。



2発目のこのストレートが入っても…、



この攻撃が当たらないのはなぜ。



この裏拳も上段攻撃なんだからなんか悲しい。



ハイキックは勿論上段。



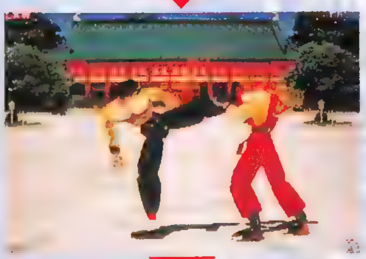
この6発目のローキック。これが唯一期待のできる技である。



ここからの攻撃は全部上段だけどカッコイイのだ。



この上段回し蹴りなんか、スゴくカッコイイ…。



これも連続の回し蹴り。



最後の決め技がサマーだけど、しゃがんでいても当たらないのは、納得がいかない。

これが「怒りの鉄拳だ!!」

ガード不能技はロウも持っていて、攻撃力も他キャラとたいした変わりはない。

このガード不能技は出るのが遅く、そのスキにボコボコにされる可能性があるのだが、それを防ぐために一応、コマンド入力後にレバーを上、上と2回入れると、技がキャンセルできるので覚えておこう。

CPU戦で敵の起き上がりに重ねるといった使い方がいいぞ。



ブルッてブルッてパワーを溜めます…。



「ドカーン」って感じで、結構距離も進む。

ドラゴン　ファング
(↑↑でキャンセル)

10連コンボ＋ガード不能技伝授 吉光

卍党忍術師範代・雪風

卍党乱舞！吉光10連コンボの秘訣

出しやすさからすれば全キャラ中1、2を争う卍党乱舞こと吉光の10連コンボ。

出しやすいと書いたが、普通にコマンドを入力すると全体的に遅い技ばかりなのでタイミングが難しい。

コンボ成功への秘訣は、

①まず最初のLP→RP→LPを素早く入力する

②すぐにRKを連打して2発目の蹴りが出るのを見たら即LPを連打する

③最後までLPを連打し続ける

これだけでよい。最初と2発目の蹴りで即LPを連打するのが難しいので注意しよう。

吉光10連コンボ 卍党乱舞の秘密

吉光の10連コンボは全キャラ中唯一ガード不能技が混じっている特殊なものだ。

しかし、全体的に大振りの技が多いため反撃を受けやすい。

3つの連続技から構成されている10連コンボを細かく見ると、まず、左ジャブから右アッパー→左アッパーとつなぐ。最初の左ジャブから右アッパーがつながらない時もあるが、ここまでが一応連続。

そしてそこからいきなり三散華を2発まで出し、そこから足払いへとつなぐ。三散華の2発は連続だが足払いはつながらない。そして足払いから一気に左アッパーへとつなぎ、ここから斬哭剣→返し斬り→絶鳴剣へとガード不能連続技へとつなぐ。通常で出すガード不能技より威力がない分スキがかなりなくなっているぞ。

こうしてみると当たり判定は上→中→中→上→上→下→中→ガード不能技連続技、と下→中などガードする側はかなりシビアだぞ。



まずはジャブから入り、



しゃがんでもこのアッパーがあるからOK。



再度アッパーを出すここまでは連続技。



ここから三散華をつなぎ、



2発目まで出す。



いきなり足払いへと移行。ガードする側はかなりキツイ。



しゃがみにアッパーが入る。この時ガードされたらまだ反撃されることもあるが…、



くらったらここから地獄！まず斬哭剣！



返し刃で切りつけ…、



トドメの絶鳴剣だ！

吉光10連コンボの弱点

吉光の10連コンボの弱点はズバリ大振りな所にある。ガードされた後よく反撃をくらうこともある。しかし、それを防止することは難しいので途中でコンボを中断するなどして相手の返し技を逆に投げたりしてやろう。

ガード不能技 卍党刀術を伝授！ 斬哭剣と絶鳴剣

前号の約束通り今回は卍党秘伝の刀術を2つ伝授しよう。

●斬哭剣

刀を左手に持ち、背中まで振りかぶって一気に地面まで振り降ろして切りつける技。

威力は大きくないが、他キャラのガード不能技よりもかなり出始めが早い。しかもダウンしている相手への追い打ち技としても使える。



寝る奴には斬哭剣で追い打ちだ！

●絶鳴剣

腰をすえて刀を構えて気合を込めて一気に水平に突きを入れる技。

出るまでに時間はかかるが、威力が体力ゲージ半分ぐらい奪うほど。しかもその後確実に斬哭剣などの追い打ちが入る。リーチは全キャラ中1位を誇る。

この技の欠点は他キャラのように出した後のキャンセルができないことぐらいだ。

とにかくスキが大きいので相手の起き上がりに重ねたりして使おう。



投げ技で倒した後にすぐ⬅⬅●を重ねて…、



起き上がりに直撃だ！

斬哭剣	↙ ●
絶鳴剣	← ← ●

10連コンボ+ガード不能技伝授
ミシェール・チャン

担当：アディオスTOSHI

ミシェール10連コンボの出し方のコツ

全キャラ中1、2を争うぐらい出しやすいのが、ミシェールの10連コンボだ。

最初RP LP LP RPはRP＋LPの同時押しでもいいが、10連コンボ全体の特徴としてパンチ～キックのつなぎが一番重要なので、できれば目押しで行ったほうがいい。

後は、LK×3とRK×2を先行入力してしまって、LPを連打すれば完璧だ。

ミシェール10連コンボの性質

お手軽で出せる割に、相手のガード方向をかなり惑わすことができる。全部を通してみると…。

RP（上）、LP（中）、LP（中）、RP（上）、LK（下）、LK（上）、LK（中）、RK（上）、RK（下）、LP（中）

という感じだ。

連続技になっている部分はRP LP LPと、他キャラと似たようなものだが、途中中段が2発も入っているのが心強い。

さらに4発目のRPからはガードされてしまうものの、もしも立ち状態でくらって、その後もずっと立ちガードしていたなら、なんと最後の十字把までつながってしまうのだ。

しかもこの確率は決して低くはない。なぜなら3発目のLPは中段であり、しゃがんでくらってしまった相手は立ちやすくなるというもの。そこで4発目のRPをガードしたとしても、次は下段のLK×2で、それをあわててしゃがんでも7発目のLKは中段だ。これは強いぞ。

だが何と言っても極めつきは、最後の前掃十字把（RK LP）。

普段の十字把でもガードするのは難しいのに、さんざん振り回された末にこれが出たら、よっぽど冷静で慣れていない限り前掃腿（RK）はガードできても、十字腿（LP）はガードしづらいだろう。

ミシェール10連コンボの弱点

最後の前掃十字把（RK LP）が、実は最大の弱点でもある。

というのも、その前のRKが上段であるため、しゃがんですかされると、相手がうまければ投げられてしまう。また言う必要もないと思うが、十字把はガードされると投げられるのだ。

当然、全キャラ連続になっていない途切れ目は、逃げ蹴りなどで返されてしまうが、ミシェール独特の10連コンボの弱点はこれぐらい。

やはり、しっかりガードする相手には途中（7、8、9発目ぐらい）で止めていくのが賢明と言えるだろう。

ガード不能技 絶招通天砲

通天砲の最後の1発が、モーションが大きくなって威力が増したもの。コマンドの性質上、間合いを測りづらいのが欠点。

ただ出るまでは、他キャラよりわずかに早いようで、しかもボタンを押さなければ足だけ上げて見せることが可能である。

その分この技自体の威力だけを見ると若干低い。

しかし、当たれば相手は浮くので、立ちLKで追い打ちが可能、その後倒れたところに、ダウン攻撃も入るという…。

何のかんのと全部合わせれば、結局他キャラと同じくらいの威力で、しかも出るのが早いとなれば、まさに一番使い勝手の良い技と言っても過言ではない。

絶招通天砲
← ← ← ＋ ボタン



技自体の威力は他キャラに比べて低いが、追い打ちが可能だ。



まずRPが出て…。



次に通天砲の1発目。もちろん中段だ。



ほんで通天砲の2発目。ここまでが連続だ。



4発目のRPは上段。これに当たってくれりゃ…。



ここから恐怖の下段技1発…。



そして上段1発！



バーンと中段。このへんの揺さぶりがキツイぞ。



そしてここで上段になるのが、唯一の弱点。



だが前掃腿になって…、



十字把につながる。連続技になるのも10連だからこそ。

目指せ!!CPUクリア
目指せ!!コマンダー!!

CYBER COMMANDO

©NAMCO



CPU攻略もいよいよボスクラスの攻略へ。対戦基礎も実戦編へ突入。そしてMAPもついに公開となる。今回も見逃せないぞ!!

基礎からのサイバーコマンド

今回は実戦編として、近距離での戦い方を重点的に説明。武装の用法についても少しだけ解説してみたゾ。

担当：DS1

正確に敵を狙い撃つには？

前号までは、移動についての解説をかなり詳細にしてきた訳だが、今回は実戦での有効な攻撃方法、つまり武装の使い方について説明していこうと思う。

最初に、3つの写真を見てほしい。

特に注目してもらいたいのが、ミサイル残数表示と副武装ゲージの部分で、視点によってミサイル表示と自機との高さ関係が違うことがわかる。

これはミサイル表示で、自機の照準も兼ねているからなのである。

写真では、どの視点もミサイル表示の中央に敵機を合わせているが、実はこの位置こそ敵を攻撃するための理想的な照準位置なのだ。

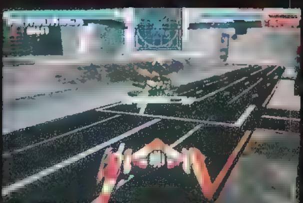
ミサイルは撃った瞬間から敵にホーミングする訳ではないので（これについては後述）、近～中間距離では写真のようにしっかりと狙いをつけて攻撃しよう。特にブゥードゥーは、近距離になるとミサイルのホーミングにほとんど頼れないので、正確な照準合わせが必要になってくる。

とはいえ、実戦で瞬時に照準合わせをするのは、近距離ではかなり困難なはずだ。そこで、近距離戦での照準合わせのコツを伝授しよう。


ビハイド視点。


ビークル視点。


コックピット視点。


砲身が左についているビークルでも、中央で狙ったほうが良い。

近距離戦は戦いの基本だ!!

近距離においては、いかに敵の照準から逃れうまく狙い撃てるかが、重要なポイントになる。

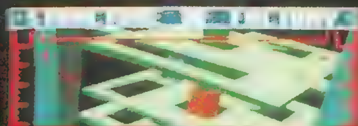
ここでは、写真と図を使って、順を追って説明していこう。

1．まずは状況の説明をすると、自機はアンドロメダ、敵機はブゥードゥーで、左へ平行移動するアンドロメダに対して、ブゥードゥーはほとんど動かず回転の動きで狙いをつけているとしよう。距離については写真を見てもらいたい。

2．この時アンドロメダは、左斜め前へ移動しながらブゥードゥーへ機首を向ける動作をする。アンドロメダ







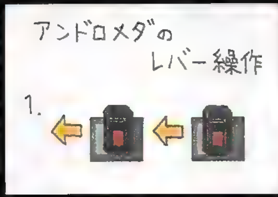


CYBER COMMANDER
担当

- DS1
- K.K.雪風
- ずるずる
- MAN次郎
- かんぬき
- 立衆多



この状況で撃ち合えばブウードゥー有利だが…。



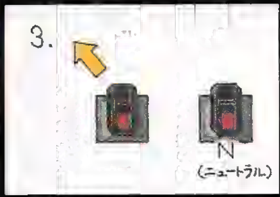
の動きと、レバーの入力に注目してほしい。



回り込むアンドロメダ。この時のレバー入力はイラストの通り。



3. アンドロメダにこう動かれると、ブウードゥーは回転の動きだけでは追いきれない。しかもアンドロメダは、ブウードゥーを狙い撃つ絶好の状態になる。



こうなるとブウードゥーは回避困難な状況となる。



ここまでの流れで重要なのは、やはり2のアンドロメダの動きで、近距離戦での理想の狙い方といえる。

そしてその動きにこそ、近距離戦での照準合わせのコツがある。それは…、

片方のレバーをビークルの移動に、もう一方のレバーを敵の方向へ機種を向ける微調整にと、2本のレバーを違う性質を持たせて使うことである。

実際の方法は、ビークルの移動方向にレバーをいっぱいまで傾け、もう片方をチョンと動かす感じで敵へ照準を合わせる。

サイバーコマンドで、接近戦を主体にして戦う機会は少ないが、逆にその少ない機会で確実に攻撃することができるようになれば、遠距離戦でも応用がきくはずだ。

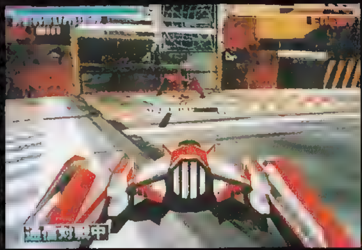
武装を適切に使うために…

それではキャラ別に武装の使い方を見ていこう。今回は、武装についての細かいデータも載せたので、そちらもぜひ参考にしてもらいたい。

■バースウェイダー

砲身が左についているために、それを利用して中、遠距離からのぞき見撃ち的な攻撃方法が、実は効果的である。ただ、それだけでは高速機種には簡単にかわされてしまうので、中距離から自動追尾バルカンをうまく使っていく。

敵の姿を視界におさめたらバルカンを撃つクセを身につけよう。



バルカンとミサイルの同時使用が、バースウェイダーには重要。

■ムラサメ

レーザーソードの使い方が明暗を分ける。これで確実に敵のミサイルを消せるようになろう。

ミサイルは一気に撃ちきる形を取ったほうがいいのだが、撃ち始めるタイミングが重要で、敵にかなり接近してから撃ち始めないとかわされ続けて弾切れを逆に狙われてしまう。

ムラサメは、最初にどれだけ接近できるかが勝負だ。



このくらいまで接近できたら撃てるだけ撃ち込む。

■ブウードゥー

ミサイルの長い射程を生かして遠距離から攻めたてる。しかし、アンドロメダなどにはやはりかわされてしまうので、強引に近距離戦に持っていってもいい。ブウードゥーのミサイルの速さで正確に狙えば、アンドロメダでさえ回避困難だからだ。

猟犬ミサイルは中距離で、相手が完全に見えない位置から攻撃する。戦いの中でのワンポイントとして使っていく感じだろう。



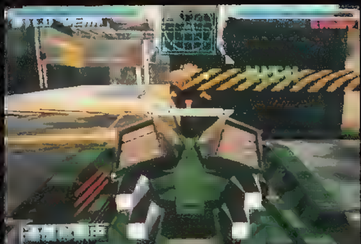
工場ステージ以外なら、ロングレンジの戦いが中心になる。

■ワイルドベア

もちろん長距離戦が主体だが、先読み能力があれば中距離戦で最も威力を発揮する。

実は接近戦でもバルカンをうまく使えば、かなり善戦できる。上達してうまく切り抜けられるようにしよう。

撃った後に、ミサイルがどうホーミングするか見極めて、的確に狙っていくことが大切だ。



ワイルドベアは、レーダーで敵の位置を確認しながら狙う。

■アンドロメダ

ミサイルの連射能力が高く、他の機種より早くホーミングがかかるため近、中距離で、かなりオールマイティに使えるはずだ。

バルカンもかなり当てにくいが威力は最強なので、武装的には比較的優れた機種と言える。

ところが、装甲が結局弱いために、ミサイル回避がうまくなければどうしようもない。アンドロメダを使うなら、とにかくよけの練習だ。



アンドロメダなら武装はオマケ(言いすぎかな)。まずはよけることを考えよう。

■ピースキーパー

五連装ミサイルが、相手ミサイルの相殺に使えるので、かわせないと思ったミサイルは早めに相殺する。

ミサイルをうまく当てるには、ムラサメ同様接近していくしかないので、いかにうまく接近するかが課題だろう。

また、中距離での置きミサイルも場合によっては有効だろう。

バルカンは思った以上に高威力なので、できるだけ積極的に使っていこう。



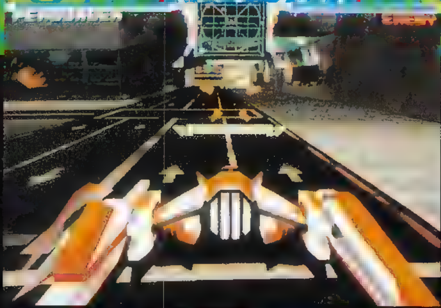
どう狙えと言えないのが悲しいが、とにかく撃つしかない!!

簡単な説明になってしまったが、これ以上のくわしい攻略は次号以降にキャラ別で解説するので期待してほしい。

MAP情報入手!!

ヴェスノ端末から情報入手!!
地形を覚え作戦遂行を完全なものとせよ。

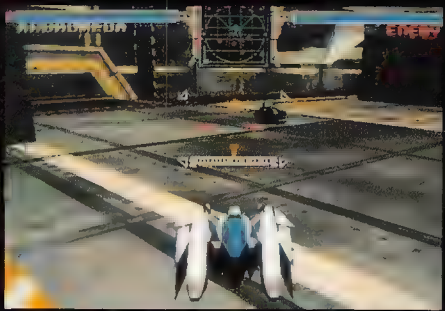
担当：DS1



都市エリアは直線的な部分が多い。



公園エリアは中央でどう戦うかが問題だ。



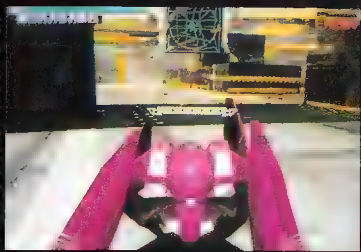
工場エリアは外側に多少広い空間がある。

新たなフィールドは3種類

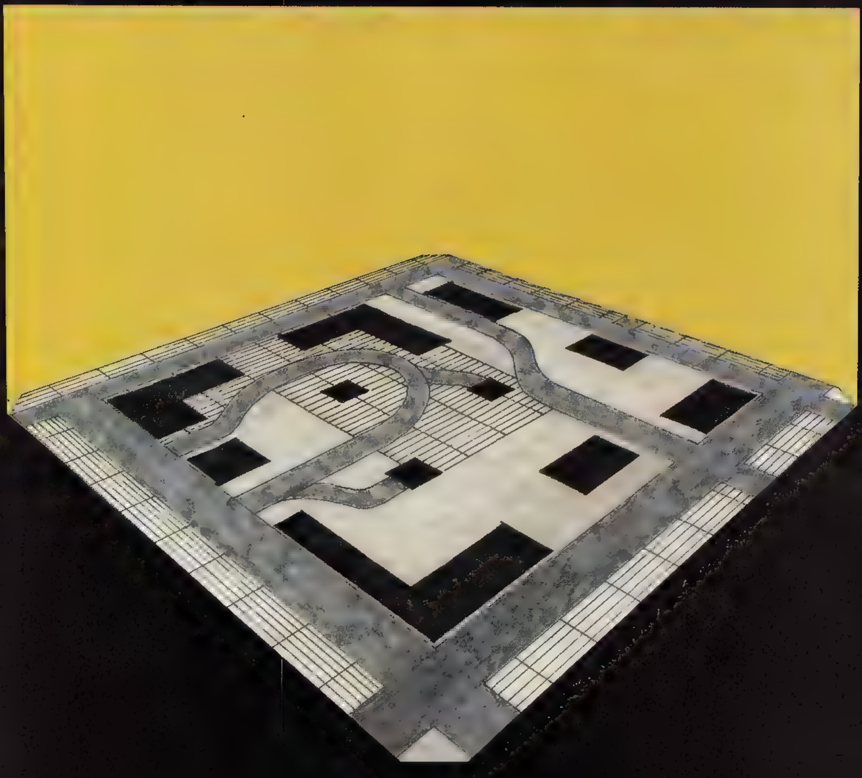
サイバーコマンドでは、戦うフィールドは3種類。都市エリア、公園エリア、工場エリアとなっている。
広さはなんと、前作サイバースレッドとほぼ同じ広さなのだ。テクスチャーを張ってあるとはいえ、相当に広く感じてしまう。
それはともかく、地形を覚える必要性は前作よりもはるかに増している。特に工場エリアなどは、迷子になりそうなぐらい入り組んでいるので、地形の把握を完全にしてほしい。

地形による機種の有利不利はあるか?

地形によって目に見えて有利になる機種や不利になる機種はない。ただ、プレイヤー本人が苦手とする地形などはあるかもしれない。
工場エリアを苦手とするプレイヤーが多いが、地形を覚えていればそれも少しは改善されることだろう。慣れれば工場エリアも他の2エリアと変わりない。

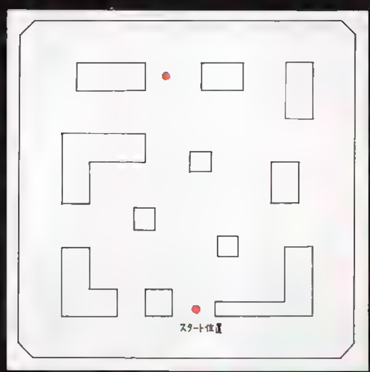


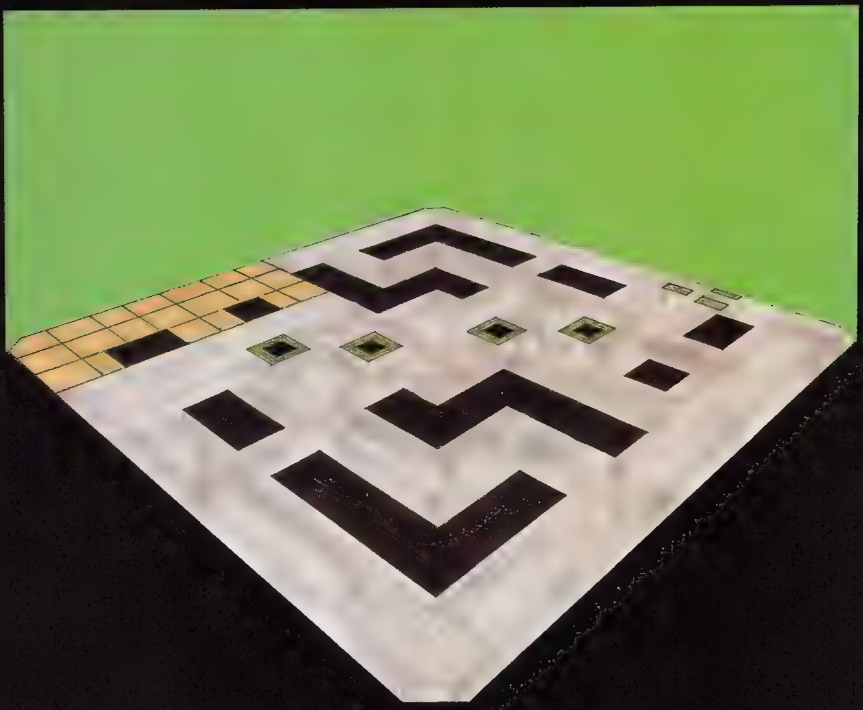
都市エリア



CPU戦・第1ステージ

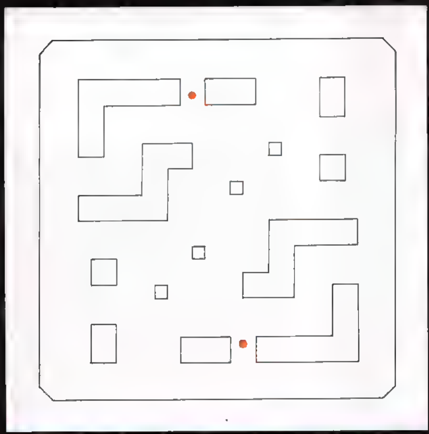
ムラサメ、ピースキーパー、ワイルドベアが待機している。周囲には高層ビル立ち並び、中央付近にはさまざまな情報がディスプレイされている。

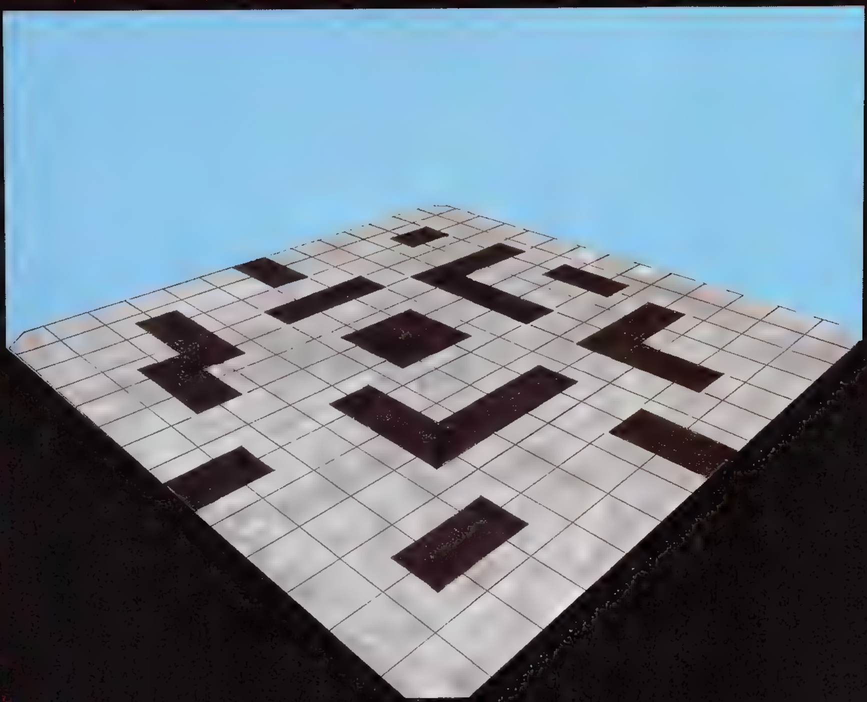




公園エリア

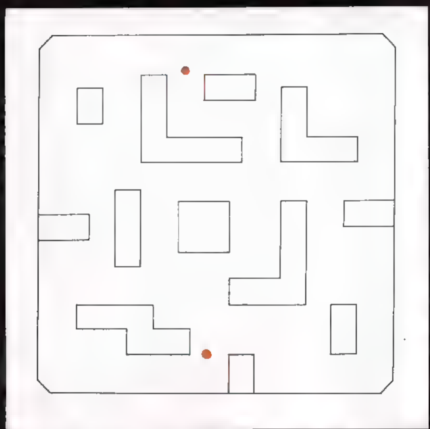
CPU戦・第2ステージ
アンドロメダ。バースウェイダー、ブゥードゥーが待機。コロニー内部の最も景観的な場所に作られた公園。タワーブロックに行くにはここを通過する。





工場エリア

CPU戦・第3ステージ
タワーブロックは階層構造になっており、その最上階にラーマがある。複雑に入り組んだ地形だが、どの階層も同様の作りになっている。



C・C 連載コーナー

ウラヌス救出作戦 成功への軌跡 対CPU攻略

第3回 第1・2階層ボス攻略!

担当：K.K雪風

第1階層 ガーディアン 鋼鉄の妖獣 メタルサーペント攻略

いよいよ対CPU戦も中盤戦へ突入。今回からラーマが設置されているタワーの各階層のボス攻略に入ろうと思う。
まずこのページでは第1階層ボスメタルサーペントを攻略していこう。

メタルサーペントの武装性能について

まず、敵の武装性能を把握してほしい。

●主武装について

サンダーガンと呼ばれる黄色のミサイルのような弾の形をしている。威力は中ぐらいで、弾速もアンドロメダ程度。直線で撃たれても意外と避けやすい。弾数は不明だが6発避けてもなおミサイルを撃ってきたのでそれ以上としかいえない。
ホーミング性能はそんなによくはない。こういう点でも、アンドロメダの主武装によく似ている。
怖いのは意外と早いリロード（連射能力）と射程距離である。射程距離は結構長いので要注意。



この黄色の弾が主武装。意外と短い。

●副武装について

パルスレーザーのような副武装は正面に2基ついている。威力は中だが2基ある上に連射が早いため、まともにくらうとパースウェイダーの副装備並みに痛い。射程距離がその分少ないので中～遠距離で戦っていれば問題はないようだ。
全体的にメタルサーペントの武装は思っているほど強力なものではない。しかし、装甲がかなりブ厚いので正面切って戦うことが多い。こんな時、主、副の連射能力でダメージを受け、蓄積されやすいので理に叶った武装といえるだろう。



正面しか出ないが長時間くらうと痛い副武装。

メタルサーペント 徹底検証 機動力、装甲について

次に機動力と装甲について詳しく見ていこう。

●装甲について

言うまでもないが堅い。と言われても程度が理解できないと思うので破壊までの弾数を書いておくとアンドロメダのミサイルで15発、パースウェイダーのミサイルで9発、ワイルドベアのミサイルで9発、ピースキーパーで10発、ブゥードゥーで15発、ムラサメで10発、主武装を当てなくてはいけない。STAGE2までは武器のリロードをしなくても勝てたが、メタルサーペントに対しては武器のリロードは絶対に行わなくてはならないようになっている。



何発当ててもまだ倒れない！まさに鉄の大蛇！

●機動力

機動力はワイルドベア並みでしかも体が長いので細い通路での旋回と横移動ができない。マップ上で誘い込めば必ず側面もとれ、攻撃が容易に加えられる。

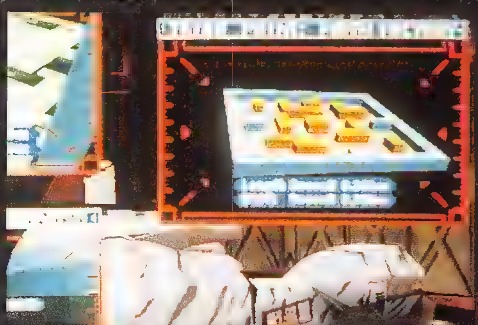


動きが遅いので逃げやすい。



このように簡単に側面もとれるぞ！

こうして見るとやはり機動力のなさを突いていくのがメタルサーペント攻略のカギとなりそうだ。
では次のページからマップを使った基本戦術とキャラ別攻略を見ていこう。



通路進行中に表示されるマップには注意しよう。

さて敵の情報がだいたい頭に入った所でいよいよメタルサーペントの本格的な攻略に入ろうと思う。

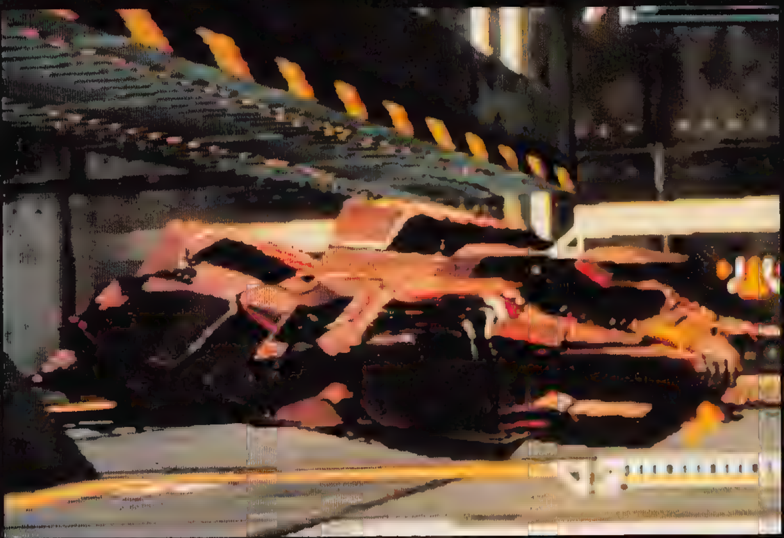
対メタルサーペント 必勝法1 地の理を生かせ!

メタルサーペントも他のCPU同様決められたパターン性というものはない。

しかし、体が大きいため細い道を通る時は必ず大きく旋回しなくてはいけないなどマップに合わせた動きをしてくる。このクセを利用しない手はない。

下のMAPを見てほしい。メタルサーペントはA地点やB地点などの狭い通路に入った場合、そこから出てくる時必ず側面を見せる。通路の出口で待ちかまえて、側面を見せて出てきたら後退しつつ総攻撃をかけ、メタルサーペントがこちらを向く前に隠れるようにする。これが基本パターン。

このパターンで大事なのが攻撃をした後の逃げである。攻撃しながら逃げるためバックでその行動をしなくてはならない。この時あらかじめ地形を把握しておかないと逆にこちらが追いつめられることになるぞ。


この大きさでは通路中での横移動はできなさそう。


あらかじめ通路の出口で待っておき、


出てきたら総攻撃を加えつつ後退せよ!


そして正面を向かれる前に隠れる。これが基本だ。


ゲー追い込まれちゃったよ!

対メタルサーペント 必勝法2 直線で戦え!

必勝パターン①だと待っている時間が長くなり、タイムオーバーになりやすい。そこでもうひとつのパターンを伝授しておこう。

メタルサーペントは動きが遅い上に機体が大きい。そのため正面からきたミサイルをほとんど避けない。この性質を使っていく。

まず、マップ上の斜線部分などの直線的な所に誘い込む。後は自分が素早い機体なら一度避けてからミサイルを撃つカウンター攻撃をして、ワイルドベアのように遅い機体は○の写真のようにちょろっと機体を見せて、ミサイルを撃ちつつ隠れる物隠れ戦法を使おう。

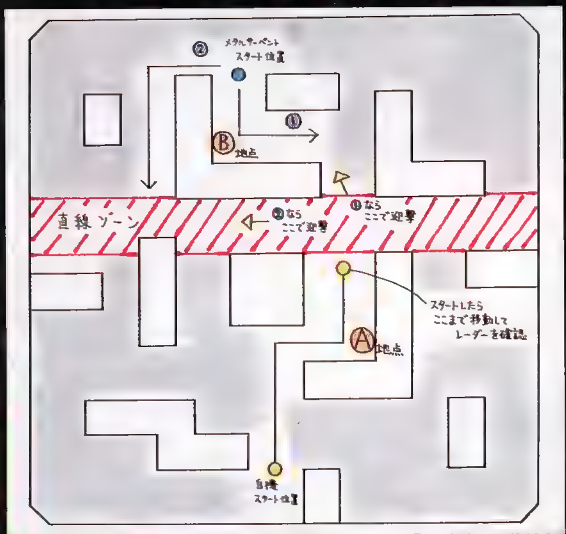
この2つのパターンのうち後者を使うとメタルサーペントは次のふたつの行動をとる。

①こちらに接近してくる

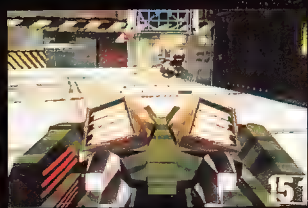
②横の通路に逃げ込む

どちらにしても細い通路に入るかこちらのほうに向かってくるということは基本パターン①がその後に使えるということを意味する。

このふたつの基本パターンを駆使すればおのずと勝てるハズだが、最後に各キャラごとに注意事項を述べたいと思う。




このぐらいの角度であとは撃つだけ。


ちょっと機体を見せてメタルサーペントに主武装を撃たせて、すぐ隠れる。

では各キャラ個別に注意すべきことを説明しておこう。

バースウェイダーの場合 自機の型をうまく使え！

バースウェイダーで注意すべきことは決して正面で向き合わないことだ！

バースウェイダーの機体は意外と大きく、しかも移動速度は早いとはいえない。そのためいくらメタルサーペントの弾が避けやすいといっても過信しないほうがよい。

この機体で戦う時の基本はズバリ！

ワイルドベアのように戦うだ。つまり左の写真のように左にある発射口だけを出して主武装メインで戦うのが一番こちらのダメージが少ない。しかし、タイムオーバーになりやすいので要注意！


こんな風に左の発射口だけ出して主武装メインで戦おう。


タイムオーバーになりそうならフル充填から一気にいけ！

ピースキーパーの場合 相殺して切り込め！

ピースキーパーはバースウェイダーから見ればまだ楽。

正面切って戦いを挑んでもこっちは避けやすい上に、5連ミサイルなので相殺して出してもメタルサーペントは体が大きいので当たってくれるからだ。

一番の問題点はミサイルの数と補給だろう。なんといっても10発当てなくてはいけないからだ。この辺は注意しよう。


正面切って入り、メタルのミサイルを相殺して攻撃！


弾がなくなる前に補給しておこう。

ムラサメの場合 切り込みから連射だ！

ムラサメでメタルサーペントを狩るのなら一度ビームサーベルでミサイルを切り落としてから突入し、5発すべて(または4発寸止めで)ミサイルを撃ち込む戦法をとると2回で終わる。

ムラサメのミサイルは遠距離まで届くので遠くからちまちまとやっていてもよい。

このキャラでの注意点は無理をしないことだ。


ビームサーベルで切り込んで一気に攻めるのも手だ！

ワイルドベアの場合 決して近づかれるな！

ワイルドベアは動きが遅いので、一度正面切って戦うとメタルサーペントから離れるのは至難の業。ここはやはり基本に忠実に物隠れ戦法で攻めたほうがよい。この時注意してほしいのがメタルサーペントと同時にミサイルを撃ち合わないことだ。


物かげ法が最も有効だ。

アンドロメダ、フゥードゥーの場合 機動力を生かせ！

アンドロメダとフゥードゥーの高速高機動型のビークルなら基本パターンにそって戦えばなんら問題はないハズだ。

この両機の注意点を挙げるとすればその薄い装甲だ。いくら素早く動けるからといっても正面から戦いを挑むのは危険だぞ！

キャラ別の注意はこんな所だ。全力をつくしてメタルサーペントを撃破してほしい。


正面切るのは少し危険だ。


側面も機動力が高いのでなんなくとれる！

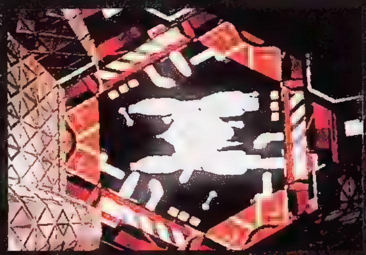
第２階層　ボス紹介!
ラフレシア

第２階層を守るビークルは巨大な花のような機体…その名もラフレシア!

担当：K.K雪風

第2階層ボス ラフレシアとは？

ラーマのあるタワー内部の2階層目を守るビークル。その名もラフレシア。名前が示す通り巨大な花に幾つもの触手が上部に付いたような形をしている。


上層階へ行くピースキーパー。次なるガーディアンは？

大きさはメタルサーペント以上、高さで見てもいまにも天井に付きそうなぐらいにデカイ。

その姿だけで圧巻されそうなラフレシアの情報をこのページでは読者の皆に紹介しよう。

ラフレシアの武装について

ラフレシアも他のビークル同様、主武装と副武装がある。それぞれを見ていくとしよう。

●主武装について

主武装は上部についている触手から種のようなミサイルを投げつけてくる。このミサイルは上から飛んで、放物線を描いてくるので、こちらのミサイルとは相殺がかなりやりにくい。

しかも、かなりの連射性能で次々と左右からミサイルが飛んでくる。威力はやや少なめだが、一度当たると連射性能の前に一気にダメージを受けることもあるぞ。

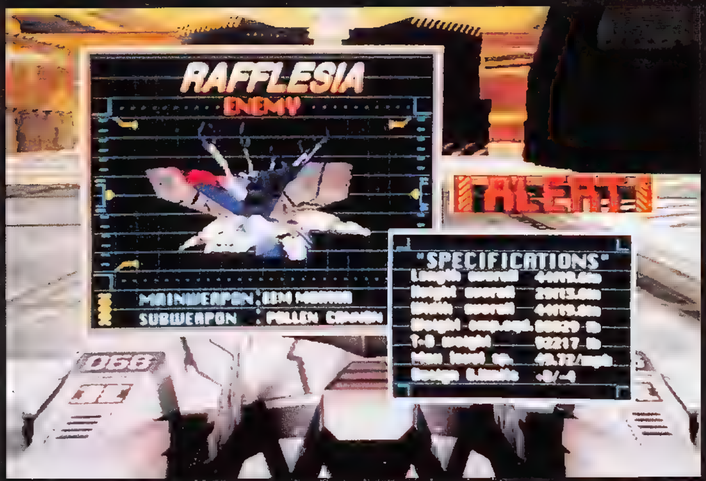
誘導性もかなりあるので正面で避ける時はしっかりと引きつけてから避けるようにしよう。

●副武装について

ラフレシアの副武装は拡散するレーザーである。

あまり見ることがないのは射程距離が短いためにあまり使用してこないからである。威力も拡散しているせいかさほどない。

この副武装はあまり気にせず、主武装の連射に気をくばるようにしよう。



ガーディアンの情報が流れる。ターゲットはラフレシア。

ラフレシアの装甲と機動性について

次にラフレシアの装甲と機動性を見ていこう。

●装甲について

装甲はメタルサーペント同様にかなりブ厚いものになっている。具体例を挙げると主武装による攻撃回数は、バースウェイダー11発、ピースキーパー11発、ムラサメ11発、ワイルドベア13発、アンドロメダ15発、ブードゥ12発、で撃破となっている。

このことからやはりラフレシアも補給が必要不可欠であることがわかるだろう。



今にも天井を突き破りそうなぐらい大きい。


この空中に浮いている物体が主武装のミサイル。

●機動性について

機動性はメタルサーペントと同じぐらいに遅い。大型のビークルだから当たり前といえばそうだが。

しかしこのラフレシアもメタルサーペント同様、側面をとることが容易なのだろうと思う人もいるかもしれないが実は違う。ラフレシアは全方向に攻撃が行くので後ろをとるとか側面という概念がないようだ！


近づくだけでこの猛攻！

次回より攻略！ 残り？ ラーマを止めろ！

今回は紹介にとどめておく。次回に全キャラ攻略を予定。最後に次のボスの極秘写真が入ったのでみんなに公開して終了しよう。では！


次号！さらなる上層階のガーディアンを攻略だ！

機種別性能データ

自分の使用しているビークルがどれほどの性能を持っているのか、これを見てチェックしてもらいたい。

担当：DS1

各ビークルのデータを大公開!!

ここでは、機種別の武装のデータと機体性能表を載せてみた。ただ、データだけでは理解しにくい部分もあると思うので、解説を加えていこう。

■主武装性能表

主武装でやはり目を引く点は、ブゥードゥーの弾速の速さとワイルドベアの射程の長さだろう。この2点が全体として見るとズバ抜けている。

その他ではムラサメの連射能力の高さが目立つ。アンドロメダが、ムラサメに次いで連射能力が高いというのも見逃せない所だ。

ピースキーパーは、意外にも射程が極端に短い訳ではなかったが、距離が離れるほどミサイルがよけられやすく、敵に接近しなければならないので、射程に関しては数値で見るほど有利ではない。

逆にアンドロメダは、射程が短くても自機の速さで十分補えるので、射程の短さはほとんど問題にならない。

ミサイルのホーミング能力に関しては、最大がワイルドベア、最小がブゥードゥーで、

主武装性能表	速度(km)	射程(m)	間隔(秒)	弾数
パースウェイダー	483	152	1.17	5
ムラサメ	483	161	0.58	5
ブゥードゥー	639	177	1.25	5
ワイルドベア	380	246	1.33	6
アンドロメダ	483	134	0.92	4
ピースキーパー	432	140	1.42	4


ブゥードゥーのミサイルは、ここまで離れないとホーミングがかからない。

また、アンドロメダのミサイルは、敵を探知してホーミングがかかるまでが早く、ほぼ発射直後に敵方向に飛んでいく。

■副武装性能表

副武装で強力なのは、なんと言ってもパースウェイダーの自動追尾バルカンだろう。データの上でも他機種と同等以上の性能で、当てやすさ、射程、連射性能どれを見ても高性能となっている。

射程が短いワイルドベアのバルカンも、それさえ除けばかなりの性能で、うまく使えばパースウェイダーのバルカン並に使い勝手がいい。

かなりの高威力を持つ、アンドロメダとピースキーパーのバルカンだが、いまいち当てにくく敵のシールドをガリガリ削るといった感じにはなかなかいかないようだ。

問題の(?)ブゥードゥーだが、データを見る限りでは全然いい所がない。しかし、猟犬ミサイルは真横に対してのホーミング能力が非常に高く、威力も弱いわけではないので(連射性能は低いが)、的確に使えればかなりの戦力になるはずだ。

ムラサメについては、細かいデータは載せていないが一番特徴的な副武装と言えるだろう。ぜひとも使いこなしてほしい。



近距離戦ではムラサメのレーザーソードを完全に回避することは困難だ。

副武装性能表(機種名は略語で表示)	速度(km)	射程(m)	間隔(秒)	弾数
PW	830	138	0.067	85
MS	――	――	――	――
VD	389	106	0.200	32
WB	830	58	0.050	128
AD	830	106	0.050	75
PK	830	138	0.083	75

■機体性能表

表は、速度については時速、回転については一秒間に回転することのできた角度を指している。

ここで特に見てほしいのが回転で、どの機種もほとんど差がないのがわかる。前号でも書いたが、その場に停止しての回転はなるべく避けたほうがいい。早い機種ほど不利になってしまうぞ。

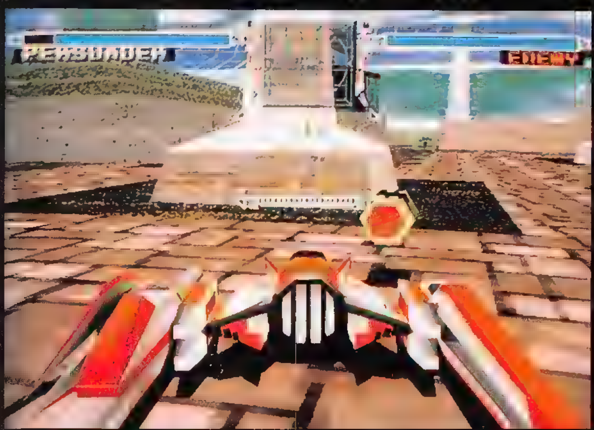
速度は表の通りとなっている。

ところが、速度は同じでも機体の形状によって、ミサイルの回避能力にかなりの差が出てくる。

例えば、ムラサメとワイルドベアは速度は同じでも、圧倒的にムラサメのほうがミサイルを回避しやすい。

同様にピースキーパーとパースウェイダーでは、ピースキーパーのほうがミサイルを回避しやすい。

ブゥードゥーとアンドロメダでは、ブゥードゥーのほうが形状が小さいためにほぼ同等の回避能力を持っているのだ。



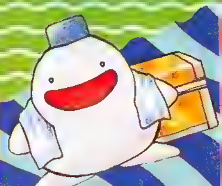
意外にも全ビークル中、最も横幅が広いのはパースウェイダー。


ブゥードゥーは機体も小さく、形状的にもミサイルを回避しやすい。

機体性能表(機種名は略語で表示)	速度(前)(km)	速度(横)(m)	回転(秒)(度)
PW	122	98	102°
MS	106	82	100°
VD	139	109	108°
WB	106	82	101°
AD	152	120	108°
PK	122	98	102°

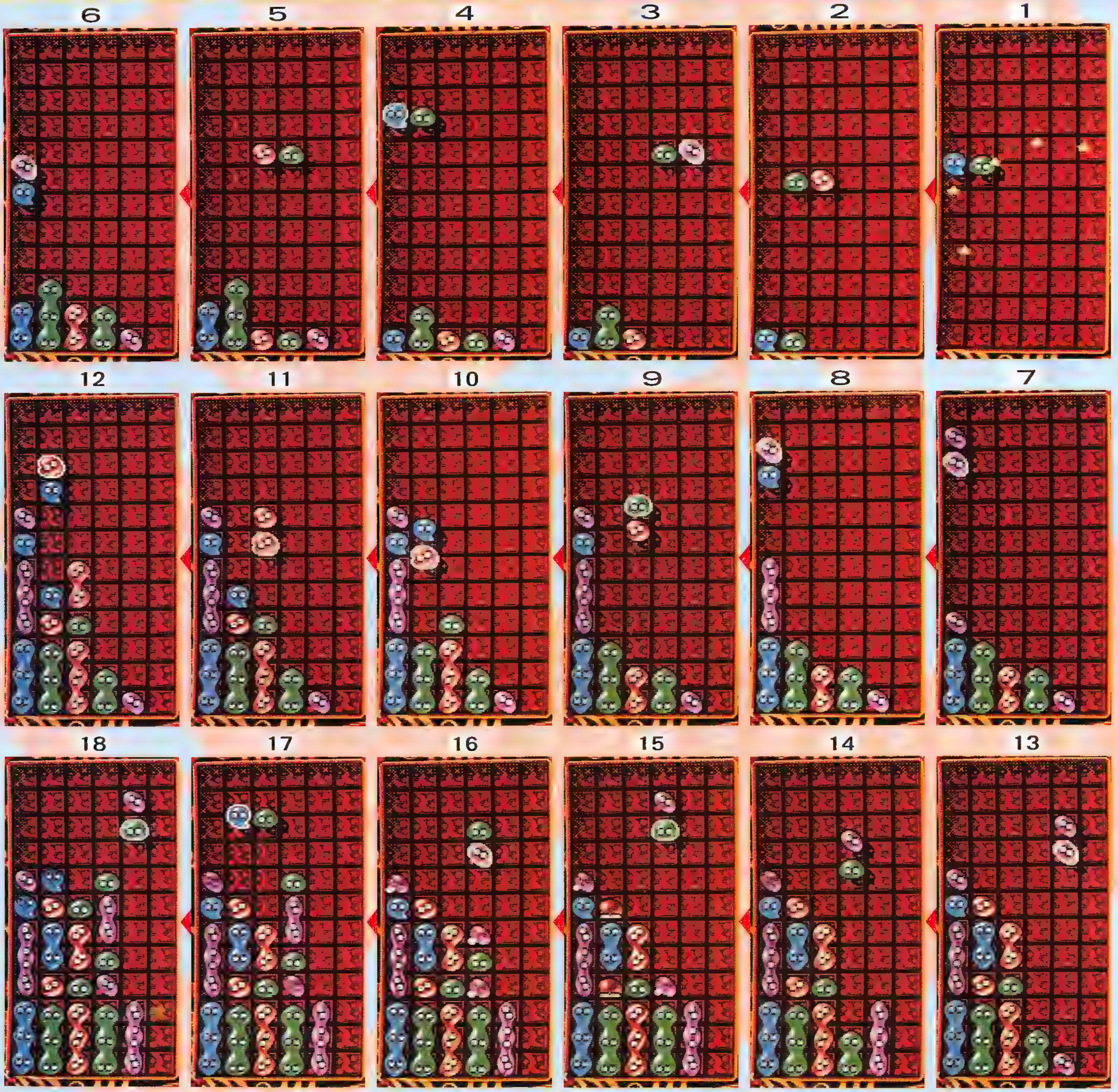
図解、16連鎖コマ送りだ

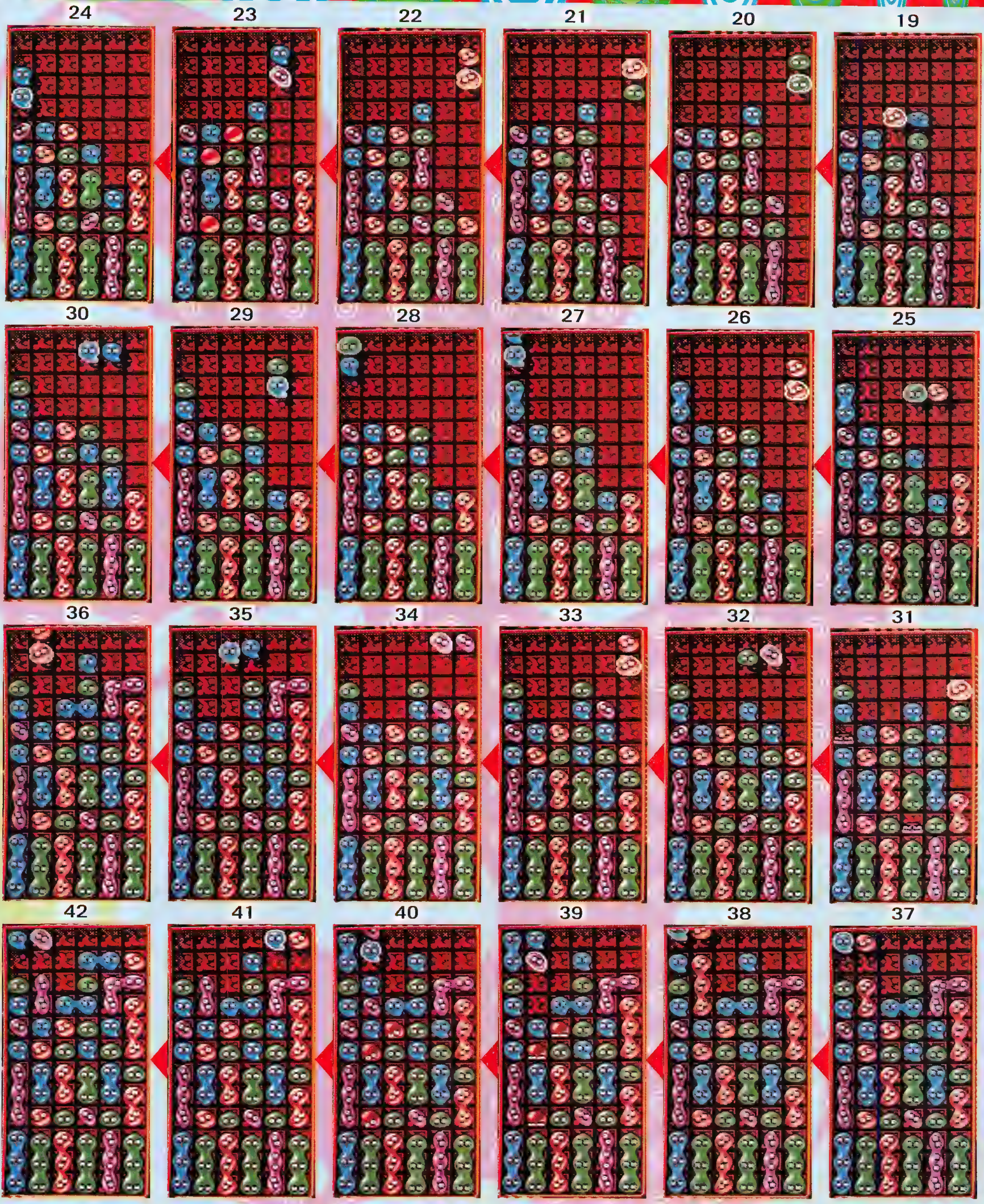
ぷよぷよ通

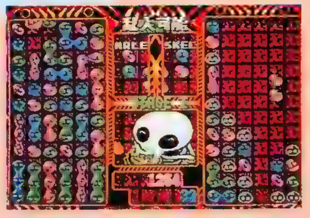


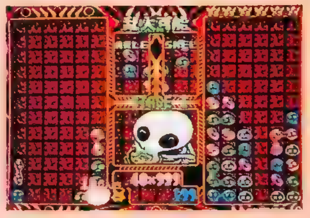
何度もいうけど初心者お断りだ。

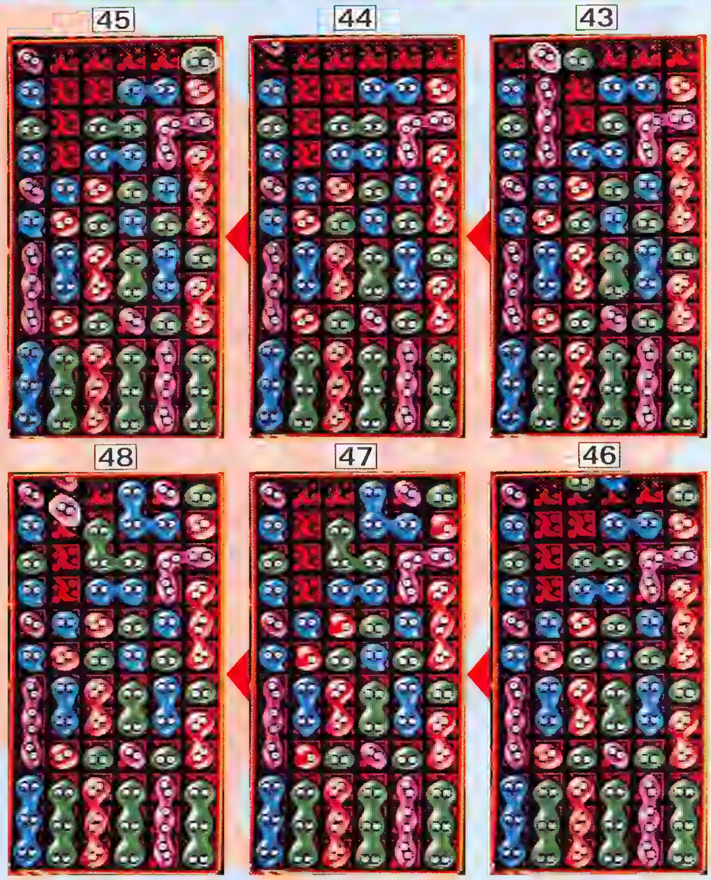
担当：アクアプリンAce




24 23 22 21 20 19
30 29 28 27 26 25
36 35 34 33 32 31
42 41 40 39 38 37







まずセオリーどおりに折り返し側から組み始める。ゴミの出ない方法を研究しよう。

次は15枚目から。一応、最後に挟み込みを組み込むつもりで右から3列目に置いてみる。この場合、紫ぷよは最初から消すつもりで、こう置いている。

17、19、23枚目などの、両色ともに使う場合の置き方も確認しておこう。写真ではともかく実際のプレイでは、かなりの人が片方の色しかみていないぞ。ちなみに18枚目の写真にして、既に最後の挟み込みは諦めている。

21枚目。これも赤は消しにかかる。もうちょっと早くきていれば挟み込めたのに（言ってもしょうがない…）。しかし次の26枚目の赤赤は土台として使っている。

27枚目はNEXTを見れば消して当然。適度に相手に降らせて、生かさず殺さずだ。

30枚目。この置き方がすべてを左右する感じ。置き方が少しでも違えば、この後全く違った展開になっていただろう。

32枚目は真似しないように。この置き方はちょっとバカだった、と今では反省している。最終的には良かったのだろうが、セオリーとして間違っている。本当はここにこうやって置くのが正解だったね。いや、わからない人はいいです。基礎からやってください。

この後は緑緑か緑赤が来るのを待って、44枚目の緑緑が来るまでひたすら処理。この間スケルトンにも注意しよう。

46枚目で例の失敗が完全にフォロー完了。後は右に越えるだけだ。ここまできて緑が来なかったとかよくあるが、そのときは潔く諦めよう。

16連鎖だ。大体、28万点ぐらいは出るだろう。

協会が連盟になる日は…
第1回マスターズ大会報告
皆でぷよを盛り上げよう

1／15(日)。プロレスファンなら誰でも知ってる有明コロシアムにて、「第1回全日本ぷよマスターズ大会」なる催しが行われました。当日会場にきた人数は5000人とも1万人とも…とか。

正午から始まり、予選が17時頃までかかる大仕事。その後、出版社大会、本戦大会（ベスト4まで）、コスプレ大会、決戦、表彰式、と結局20時までかかってしまい、途中で帰る人が多数出てしまったのは残念なことです。

さてここで1つ。まず、人員整理のキャパシティが足りなかったと思います。質か量を増やすべきでしょう。素人に近いCSAの人たちを使うのならもっと人数増やして場内外整理を区分けしてやらせたほうがいいだろうし、そうでなければ進行だけでないところもプロのイベント屋にまかせてしまったほうが良いのではないでしょうか（いや、あの進行もキれてたけど）。

そしてこの大会、ぷよぷよCD及びす〜ぱ〜ぷよぷよユーザーのことも考慮してのこ


右からコンパニーおネーちゃん、高橋君、阿部君、山中さん…。

とか、「ぷよぷよ」で行われました。「通」ではなかったのです。良かったという人、不満だったという人、二極化したことでしょう。あなたはどちらだったでしょうか。

これは前々からいってはいますが（しかも大多数の意見である）もうひとつ、ぷよぷよであることはよしとしても1回勝負はなんとかならないものでしょうか。さすがに本戦まで1回勝負（ベスト4以上が3本）というのは、今までの大会上位入賞者に対して礼を欠いていると言われても仕方のないことです。欲を言えばリーグ戦で10本勝負とか…。まァ無理なのはわかりきっているのでそこまでは言えませんが、せめて3本勝負（決勝は5ぐらいでも）にしてもらいたいです。マスターズ大会の前にも予選的な大会があるわけですし、マスターズ大会と予選を完全に切り離してしまってもいいのではないでしょうか。マスターズ大会は、本戦は本戦、アトラクションはアトラクションでも良いと思います。

さて大会当日、全日本ぷよ協会（AJPA）からの発表なるものもありました。前にもお伝えしたことがあるかと思いますが、もう少し詳しくお知らせって感じで、要はこうです。

…ぷよぷよが将棋や囲碁のように皆に愛されるゲームになるよう、と協会を設立。各理事主催の大会（級認定）と、名人戦相当のマスターズ大会（段認定）の開催にともなうF1のような勝ち星におけるランキング。ほかにも、全国巡業やら全世界ぷよ協会作って世界マスターズやら、と大きな目標に向かっているらしいです。


今はなき、F･GLD氏ご推奨のウィッチさん。

…とまァこんな具合です。それを実現するためには、みんなで毎日のようにぷよる必要がありそうですね。ともかくにも皆さん、ぷよをやりましょう、ってことです。

とりあえず、一般のぷよをやっている読者のみんなに関係するのは、会報と昇級、昇段あたりかな。

昇級、昇段は先のとおり協会理事（コンパイル、SEGA、バンプレスト、NECアベニューと準理事の徳間書店インターメディア）が主催する大会で成績を残せば昇級（初段まで）。マスターズ大会で昇段試験を受けて昇段、ということらしい。会報の準備号が出回っていると思うが、そちらにもっと詳しいことが書いてあったと思うのでそちらを見よう。で、会報は準備号がすでに出ているといったとおり。今後は会費を払おう。

さて、またグチ臭いことを。昇段試験に対戦ではなく1人用部門はあるのでしょうか。私が思うに対戦とは相対的なものだが、1人用における連鎖の組み方は腕次第、なので昇段試験ではぜひそのへんを考慮していただきたいものです。

そうそう、大会の結果は私が本戦2回戦でK-TANが出版2回戦でした。みなさんおつかれさま。



セガラリーチャンピオンシップ

リカバリーの嵐！この緊張感がたまらない！

いよいよ発売！初級コースを走ってみよう！

開発者からの走行テクニック伝授！

今回は初級コースのマップ付きで大紹介！
攻略もそこそこに入れてみました。
まずはAT車で慣れていこう。

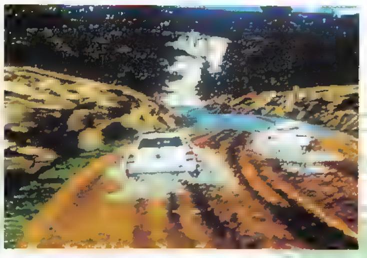
担当：ラリー　ストずるずる

どこまでリアル？体験して感じよう

「モデル2」を使って開発されたこのゲーム「セガラリーチャンピオンシップ」は、テクスチャーマッピングによりリアルな絵を作り出している。

リアルな面は絵だけではない。マシンそのものの動きも、3DCGにより本物そっくりに動いてくれる。

また本物のマシンをモデルにもしているのでなおさら本物！



テクスチャーマッピングによりまさに本物状態！すごい！

さらに音に関しても、本物の排気音を録って活用しているのだ。

ここまで本物そっくりに作り上げたこのゲーム。筐体にタイヤが付いて走りだしたら文句なし！

まあ、それは無茶な話だが、3DCGで表現される自然の中を時速200キロで走ることを体感、体験できるのは、このゲームが初めてといっていいだろう。

オンロード、オフロード、走行音も違うし、グリップ感も違う。どこまでも本物を目指したゲームが、今、僕たちの目の前にあるのだ！

セリカとランチア、最強だぜ！

この「セガラリーチャンピオンシップ」において一番注目されるのは、やはり本物のマシンをドライビングすることができる、体感、体験できるということ。

それは、実名のマシンに乗れるということ。

乗ることができるマシンは、日本を代表する強力なラリーマシン、トヨタセリカGT－FOURと、イタリアを代表する強力なラリーマシン、ランチアデルタHFインテグラーレの2台である。

前者のマシンは、昨年にWRCに投入された現行のタイプ。今年のトヨタの最強マシンだ。





後者のマシンは、2年前までワークスで使われていたタイプで、常にトップのレベルを維持していた最強マシン。現在では、プライベートで参加がされているマシンだ。

どちらのモデルも、ゲームでは、WRC仕様、ワークスカラーのものを採用している。

まさに最強のマシンが目の前にあるのだ！

そんな強烈なマシンに、コインを投入するだけでエンジンがかかり、ステアリングに手をかけ、アクセルを踏んでやると、誰もがトップレベルのラリーシーンを体験することができるのだ。

こういった体験ができるというのも、セガのAM3研の開発者の方々の熱意と、それを理解してくれた2大自動車メーカー、そして、そのスポンサーになっている会社があったからなのです。感謝！

コースは3つ まずは初級から

前号にてこのゲームには3つのコースが存在するということを説明した。

このコースは、各コースを周回（規定数）するタイプのレースと、初級、中級、上級のコースを1周ずつ、1つのレグとして展開していくタイプのレースの2種類からゲームをセレクトすることができる。



右側が周回するタイプのレース、左側がレグ形式のレースだ。

前者は、そのコースをどこまで走れるか、極めることができるかを競い、後者は、トータル的なドライビングセンスを要求される高度な争いができるようになっている。

3つのコースを走り抜けるためには各コースを知らなければならない。かなりのプレッシャーになる。

視点選びも大切

セガの3DCGものではもうおなじみの視点切り替え。今回のものでは、ドライバーからのものと、マシンを後方から見るものの2タイプが用意されている。



まさにコックピット視点。



マシンの状況がわかりやすい。

ラリーでの走りは、マシンが横になることがあるので、使い方次第で、有利になることもある。有効に使いたい。

あとは慣れるだけ

まずこのゲーム、とくに筐体に慣れることが大切。どれぐらいのハンドルの重さなのか、アクセルは?ブレーキは?何回かプレイして、どれだけの力が必要なのかを把握したい。

できるだけ力を入れず、身体を壊さない程度にパワーをセーブしてやり込んでいく。

その中で、ハンドルの効き具合や、ブレーキ性能、カウンターの当て方を勉強していきたい。

開発者より直伝攻略！ セガラリーチャンピオンシップはこう走れ！

ディレクター佐々木氏のドリフト入門

1　目標のコーナーが来たら、急ブレーキング！



2　曲がる方向に切り込む。



3　切り込んだ次の瞬間、ブレーキをゆるめ、アクセルを思いきり踏み込む！



4　曲がる方向と逆方向にハンドルを切り（カウンターステア）、体勢を立て直しコーナーを抜けていく。





ドリフト入門・解説編

1　目標のコーナーが来たら、ブレーキング（シフトダウン）で荷重を前輪に移動させる。これがドリフトのきっかけになる。

2　曲がる方向にハンドルを切り込む。

3　ハンドルを切った次の瞬間にブレーキをゆるめ、アクセルを踏み込む。タイヤがグリップを失い、テールがコーナーのアウトへ流れ始める。

4　タイヤがグリップを回復する前に、進行方向にハンドルを切り直し（カウンターステア）、体勢を立て直してコーナーを抜けていく。

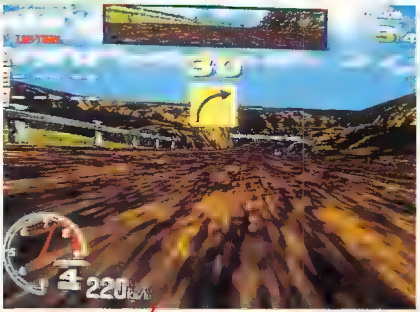
初級はここがポイント！

初級コースは、比較的コース幅を広くとっているので走りやすいと思います。コースの幅を上手に使い、ドリフト走行を活用することで、コーナーを速く走り抜けていくことを覚えていってください。

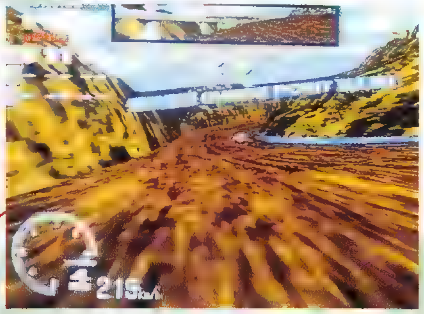
その中で、ドリフト走行を使うコーナー、使わないコーナーの違いを身体で覚え、さらに難しくなっていく中級、上級のための練習をしていくといいと思います。



テクニックを伝授してくれたディレクターの佐々木氏。



ちょっとした直線。もう少しでチェックポイントだ！



初級コースで一番きついカーブへ。ドリフトさせるぞ。



やや右へ曲がっていくところ。ここはインを通りたい。



ジャンプが３つ続くところ。できるだけ右側を走りたい。





AT車でコース暗記

今回見ていくコースは初級。マップを見てもらうとわかる通り、きついコーナーは存在しないので、楽に1周をすることができると思うが、下はダート。うまくグリップしない中でのマシンコントロールはなかなか難しい。

まずAT車で、コースを走り、コースの暗記から始める。周回モードでは、3ラップできるので、事故なく安全に走ることができれば、1クレジットで同じ場所を3回練習することができる。

気楽にプレイするのもいいけど、やるからには誰よりも速く走ることを目標としたい。

走っていく中で、コーナーの大きさを見極め、アウト＝イン＝アウトで走るところ、コーナー手前でマシンを横にスライドしていくところ、ジャンプへの入り方、シケインの抜け方を考えていき、どうしたら速く走れるかを身体に覚えさせていこう。

基本的には、ハンドルを切りすぎないことが重要。スライドさせるときも、長い時間切っていると、横になりすぎるので注意したい。

さあ、いくぜ！



ジャンプを右ギリギリで飛び、ラインを右・左→右ととる。



右ギリギリからクランクへ進入。できるだけ直線的に抜けるぞ！



長いカーブへ。ここは大きな弧をイメージしてドリフトで進入。



ジャンプしながら右へ。着地後あせらず右へハンドルを切ろう。



ジャンプーここに入る前にアウトからインへ向けておくこと。



できるだけアウトから進入。ドリフトさせなくても抜けられる。



下がダートなので、音を聴くと小石が当たる音がする。リアル。



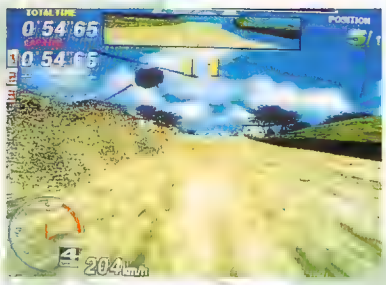
アウトから入り、左ギリギリのラインを取るように！



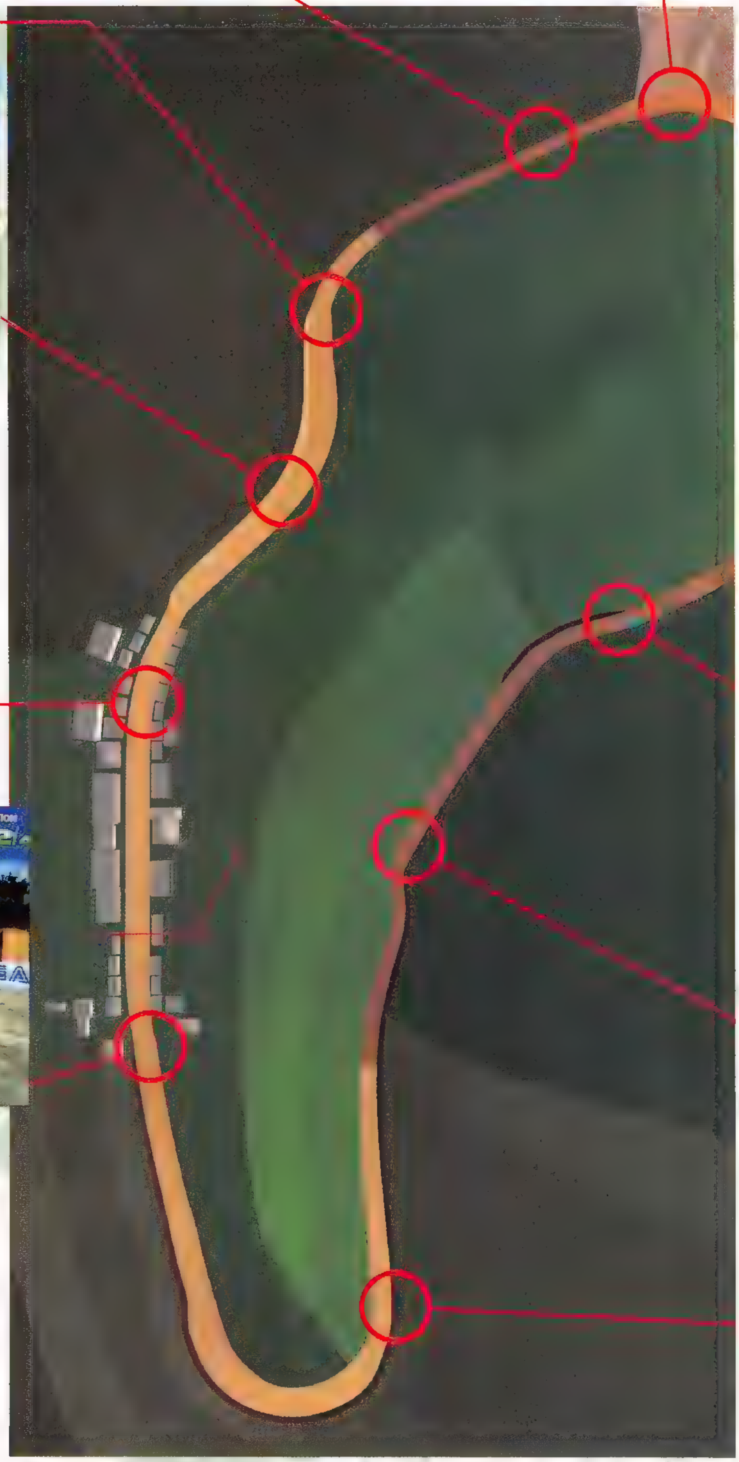
スタートしてしばらくは街中を走る。最初のカーブは右から。



あともう少しでゴール！やや道が狭くなることを忘れないこと。



スタート地点に戻ってくるところでヘリが上に！砂煙が！



本物のジャッキー・チェンと闘える!





本物の実写を取り込んだ映像が動くのだからこれぞ本物の格闘技ゲーム!

担当：ずるずる


これが画面での映像。非常にクオリティーの高いものだ。

ジャッキー・チェン監修の対戦格闘ゲーム登場!

香港カンフー映画の超有名スター俳優であるジャッキー・チェンが、な、なんと対戦格闘ゲームのボスキャラクターとして登場するゲームがカネコより発売される。その名も（仮称）「ザ・カンフーマスター　ジャッキー・チェン」である。

このゲームでメインキャラクターとなるジャッキー・チェンは、ボスということになるため、残念ながら自らがコントロールすることはできない。ちょっと惜しい気もするが、ジャッキー・チェンに挑戦するという目的を持ったとすれば、ストーリーは自然と出来上がるはず。

「強い人と闘いたい!」

そんな思いだけで十分。その目標が、あのカンフー映画の超人気スターであるジャッキー・チェンなら文句もあるはずがない!やらせていただきますって感じだよね!

選べるキャラクターは6人

あこがれのジャッキー・チェンと闘うためには、6人いる流派の違うキャラクターの中から1人を選びプレイを進めていく。

まずその6人を紹介しよう。

●LAU：ロウ
東洋人男性
流派：空手（気を飛ばす、対空攻撃）


LAU（ロウ）。空手使い手。対空攻撃が使える。

●THORSTEN：トステン
金髪男性
流派：マーシャルアーツ（気を飛ばす、回転かかと蹴り）


THORSTEN（トステン）。マーシャルアーツの使い手。

●SAM：サム
カンフースタイル男性
流派：功夫（3段蹴り、連続突き、三角跳び蹴り）


SAM（サム）。功夫を使う格闘家。動きに注目したい。

●YEUNG：ヤン
東洋人女性
流派：棒術（回転撃ちおろし、ジャンプ突き）


YEUNG（ヤン）。棒術で闘う東洋人の女性。



●KIM MAREE
：キム・マリー
白人女性
流派：レスリング（首抱え落とし、気の壁を出す）


KIM MAREE（キム・マリー）。レスリングを使う。

●MYSTERIOUS LION
：ミステリアスライオン（獅子舞）
流派：妖術（子供を出す、回転突進）


ミステリアスライオン（獅子舞）。このゲームのイロモノキャラだ。

これらの6人のキャラクターの中から好きなタイプを選んで闘いを始める。

ボス「ジャッキー・チェン」は3タイプあり

さて気になるボスキャラクターであるジャッキー・チェンは、なんと3タイプある。

その3タイプとは、流派の違いから分けたもので、その流派、雰囲気に合わせたコスチュームをしたジャッキー・チェンが登場してくる。

その3タイプとは、今、まさに映画で大ヒットしている酔拳2で使われている「酔拳」、若きジャッキー・チェンが主演をしたころの映画で動物の動きから発生した「五形拳」、そしてプロジェクトAで使われた「八掛掌」である。



闘う相手を選べる！

6人いるキャラクターを選んだら、あとは対戦するのみ。その相手をなんと自分で選ぶことができるのだ。

基本的には、ボス以外の5人を選んでいくのがスジだが、いきなりジャッキー・チェン（3タイプあるうちの1タイプのみ）を選ぶこともできる。

しかしこの場合、経験値（勝つことで使える流派が増えるシステム）がないため、かなり苦戦をすることになる。やはり1つずつ技をものにしていくことから始めよう。

操作は意外に単純

いろいろな形が存在する格闘スタイルをコントロールするには、複雑なコントロール系が必要となるが、このゲームでは、そういった複雑さを少なくしようということでレバー（8方向）を1本、ボタン（パンチ、キック各2つ）を4つと少なめにした。

こうした背景には、広い年齢層に遊んでもらおうという意図も含まれている。非常に好感がもてるところだ。

操作をやさしくするために、大技系においても、なるべくコマンド入力をさせない、多くしない方向で作られている。

最近はもう新しいコマンド入力を作れるほど組み合わせは残っていないので、いろいろとプレイしてきた人にはやりやすいといっていいだろう。

どこまでも本物に近い！

このゲームの企画は、カネコ自身から発生したもので、ジャッキー・チェンは、監修という形となっている。が、制作が進むつれ、内容もどんどん濃くなっていったようだ。

次回作のロケが行われているカナダへカネコの開発スタッフ陣は出向き、ロケの合間にジャッキー・チェンの動きを取り込む作業を行った。それにかかった時間は、4日という。その気合の入り具合は、ジャッキー・チェン自身の人柄によるものだろう。

そんな気合の入った対戦格闘、早くやってみたい。あと1カ月ぐらいのガマンで見ることができるぞ！


ジャッキー・チェンの格好で何の拳法を使うかわかるかな？


ほとんど映画の録り込み状態。本格的な取り込み作業になった。

様々なテクを駆使して
世界一を目指せ!!

サッカースーパースターズ

やればやるほどサッカーの奥深さが味わえるこのゲーム。今回は細かいテクニックや代表的な得点パターンを紹介するぞ。

担当：TEZU

さて、このゲームも発売されてしばらく経つのだが、今回は、対COM、対人戦、どちらでも役に立つよう、様々なポイントについてアドバイスしていこう。

選択チームのススメ

まずは選択チームについてちょっと一言。

後半面まで進んでいくと、スピードが低いチームでは点を取るのが難しくなるので(リバウンドのフォローが遅い、カウンターで走り込む選手がいないなど)、この数値の高いチームを選ぼう。

もう1つ重要な点は、どのチームにもズバぬけて能力の高いスーパースターがいるということだ。となると当然、スーパースターを中心にゲームを組み立てたい。

この2つのことを考えると、スーパースターが発見しやすく、RUNが一番高いコロンビアがオススメといえる。その他のチームでは、スピードと攻撃力に優れているブラジル、アルゼンチンあたりがいいだろう。



コイツがコロンビアのスーパースター。髪型がわかりやすいね。

ボレーキックあれこれ

次にAボタンで使う必殺技のボレーキックについて触れていく。ボレーキックの場合、ボールが流れていく方向にキックしようとすると空振りしやすいのだ。例えば、ボールが左に流れていった場合は、そこにいた選手は右のほうに蹴り返さないと空振りしやすい。

いったんトラップしてからでも、ボールが落ちるまでにボタンを押せばちゃんとボレーキックをしてくれるぞ。

これは意外と知られていないことだが、ボールをトラップする方向はその瞬間のレバー操作で自由に変えることができるのだ。よって、相手の選手に背を向けて、トラップしてからボレーキックを放つといういかにもサッカーらしい芸当も可能である。でも、ダイレクトで打ち返すのが一番早いのは言うまでもないよね。



ボレーキックの瞬間。はじいたボールを押し込むのによく使う。

ヘディングの種類について

Bで使えるとされているジャンピングヘッドだが、ボールとの高さやタイミングが遅れると、その場でちょこっと頭を出すだけになってしまう(見た目はランニングヘッドと同じになる)。

その場で頭を出すだけなので(通称：その場ヘッド)、威力は低いが、確実性は高い。

場面によって使い分けるようにするのがベストだ。



「その場ヘッド」でシュート。慣れるまではコレでいこう。

攻撃パターンについて

選手が密集しているところではセンタリングからのヘッド、カウンターで相手ディフェンダーがあまりいない場合はグラウンダーでラストパスを出すようにするのが賢い方法だ。ここでは、いくつかの得点パターンを紹介していくぞ。

基本パターンその1 センタリングからのヘッド

どのサッカーゲームでもお世話になるのがコレ。タッチライン際を走ってゴール前にセンタリングを上げてそれに合わせるのだ。ゴール真正面に上げるとキーパーに反応されやすいので、図1のように上げていこう。

慣れないうちは、ボールが落ちてくるまで待ち、「その場ヘッド」で合わせる。

慣れてきたら早めにジャンピングヘッドをするようにすればよい。

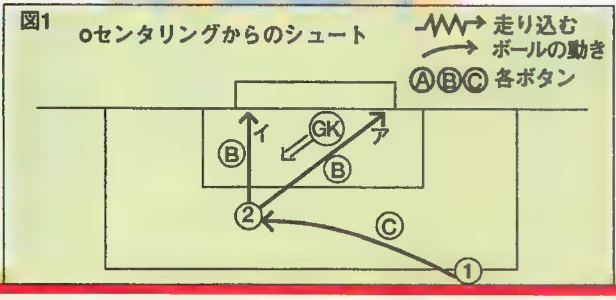
キーパーが矢印の方向に動いてきた場合はアの方向に、動かなかった場合はイの方向にジャンピングヘッドだ。

この場合に限らず、シュートする直前には必ずキーパーの位置を確認するのが大切だ。



ここまでキーパーを引きつければほぼ確実にゲットできる。

図1



基本パターンその2 スルーパスからのシュート

とりあえず図2を見てもらおう。まず、1の選手が前方にパスを出す。2の選手は自動的に走り込んでくるので、それを頭においておく。パスを出したらすぐに画面内に入ってきた2の選手を動かそう。

パスを受ける瞬間、そのままゴール隅を狙ってシュートだ。この角度は、見た目より実際の幅が広くなっているので、少々無理だと思っても、思い切ってシュートしてしまおう。

リターンパスを駆使したパターンの例が図3だ。ここでは画面より常に1つ先の入力をしていないと間に合わないぞ。

リターンパスをこのぐらい活用できれば戦術の幅はぐっと広がっていくだろう。

意外と勝てない人のためのワンポイントアドバイス

大量点を取って勝ったりするんだけど、次の試合でコロっと負けてしまう。

バスケットみたいな展開になって、点の取り合いをしたあげく負けてしまう。

な〜んて人は結構多いんじゃないかな?

それにはふたつの原因が考えられるぞ。

1・ディフェンスが機能せず、中央突破を許してしまう。

2・いつも同じようなパターンでしか攻撃していない。

・1の場合について

この場合、ただ闇雲にスライディングを仕掛けている人が多いんじゃないかな?

スライディングは見た目の距離は長くても、当たり判定は非常に小さい。誰か一人を重なるぐらいマークにつけた状態からスライディングをかけよう。ゴール前に来られた場合、GKボタンをうまく使って(押しっぱなしにせずにポンポンと押して相手との間隔を詰めていく)、相手を誘導したところにスライディング、という手も有効だ。

ショルダータックルもゴール前では余程のことがない時以外は(時間ぎりぎりで同点の時とか)使ってはいけない。

ゴール前の直接フリーキックは必ず叩き込まれてしまうぞ。



カベの上から直接たたき込まれる。自陣でのショルダータックルは控えよう。



反則してでも止めればいいや、な〜んて思っていると…、

・2の場合について

このゲームの場合、チームによってフォーメーションが違うので、毎回同じ攻撃パターンを使っていると、それが通用する相手としない相手が出てくる。

そんなことにならないように多くの得点パターンを作っておこう。

PKについて

ペナルティエリア内で、運良くファウルをもらえたり、つい与えてしまった場合は当然PKになる。ここでの操作はちょっとわかりにくいので説明しておこう。

キックする場合、ゲージが内側にきたらボタンを押せばよい。対コンピュータ戦の場合、キー入力を受け付けてくれない場合があるので(コンピュータが飛ぶ方向を決めていないからだと思われる)、注意しよう。

キー反応がなくてもあわてずに、ゲージが内側にきている時にボタンを連打するようにすれば大丈夫だろう。面倒なら中央を狙ってしまってもよいぞ。

ちなみに、通信対戦して引き分けになった場合は、PK戦で決着をつけるようになっている。



あまりお目にかかれないPKシーン。ボタンをよく見るのだ。

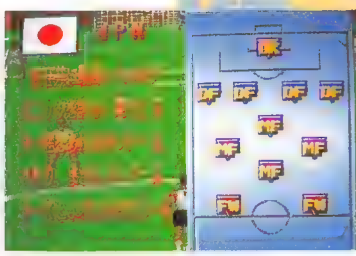
1コインクリアを目指せ! オールスターズとの最終決戦だ!!

1コインで見事11連勝すると、ボーナスゲームとして「オールスターズ」と対戦することができるのは既に前号でお伝えした通りだ。

スピードがやたら速く、文句なしに最強の相手である。左右45度からのドライブシュートはほとんどサギ。

今までの硬派な雰囲気は一体何だったんだぁ〜、と思うような風貌の奴らだが、最強の相手であることには間違いない。

ここまでに会得したテクニックのすべてをぶつけて楽しんでくれ。健闘を祈る!!



えっ?日本?でも説明がちょっと違うぞ。



踊り狂うオールスターズ。最狂(?)チームとの世紀の一戦だ。

お・ま・け

最後に、このゲームで色々と起こる妙なプレイを紹介していこう。

・屈辱ヒールシュート

キーパーをかわし、ゴールにドリブルして突っ込むところのプレイをする(Aボタンを押したらダメ)。

ゴールに背を向けて、余裕を見せてから踵で軽〜く蹴り込むのだ。対戦でコレをやられた日にはもう…。



Jリーグで誰かがやっていたこの技。とにかく屈辱の一言。

・見えないカベ

余裕があったら自分でボールをゴールラインの外に出そうとしてみよう。が、選手はゴールラインより外へは行けないようになっているし、どのボタンを押しても、ボールを前に蹴り出してしまう。特に深い意味はないのだが、やっぱり不思議だ。

・キーパー突き抜けゲット

キーパーがゴールに向かって転がったボールを拾った時、後ろからスライディングを叩き込んでゲットしてしまおう。

要するに、完全に捕球体勢に入るまでは、ボールへの当たり判定が残っているのだ。

でも、コレってキーパーチャージにならないの?(気にしない)

ここまで色々と書いてきたが、少しは参考になっただろうか。ここで紹介したパターンはあくまで一例に過ぎない。その場のひらめきで使いこなしていく。それこそがスポーツゲームの醍醐味なのだ。

キミもガンガンやりこんで、自分だけのパターンを色々と作り出してみてくれ。では!!

図3 ○トライアングルシュート(仮称)

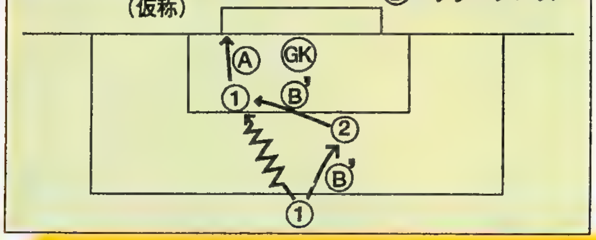
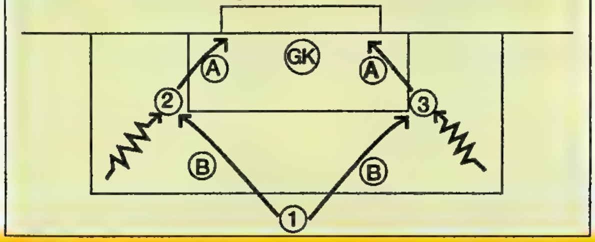


図2 ○スルーパスからのシュート



最後の夏休み…

麻雀 同級生

パソコン、OVA、アーケードと展開する「同級生」。パソコンでも続編が出て、3月にはOVAの3巻が出る予定だし、やるしかないね、こりゃー。

担当:同級生2、下級生購入予定超燃えMoMo

超豪華なプレゼントだ〜!

なんと、このページを読んでいる君にプレゼントがあるのだ。今回「麻雀　同級生」に出演してくれた4人の声優さんのサイン色紙を3名の幸運な人にプレゼントだ!

ほしい人は、ハガキに同級生に対する熱い(燃える!)思いを書いて(イラストでもいいぞ)編集部「燃える同級生」係まで送ってくれ!



これが、ありがたいサイン色紙じゃ!俺様も喉から手が出るほどほしいのだよ!

4人の美女を紹介

さて、今回は君とデートをしてくれる、4人の美女を紹介してみよう。

と、その前に、あまり紹介したくないのだが(失礼)、君(プレイヤー)がどのような人物なのかを紹介しておこう。

★主人公(プレイヤー)

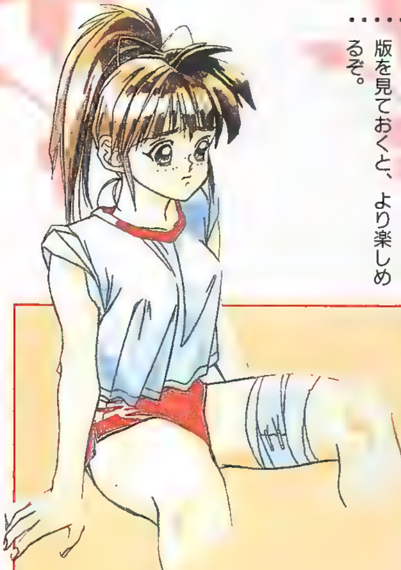
先負学園に通う、高校3年生。今は、先負町にあるマンションで一人暮らしをしている。高校生生活最後の夏休みの前半を麻雀デートに必要な軍資金確保のため、アルバイトに費やす。

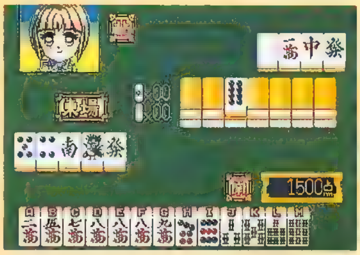
町内では、とどまることのない女性への欲望から〝全身性○〟などの噂が広がり、超有名人である。

しかし、桜木舞のハートを射止めることができれば死んでもよい、と思っている一面もあったりする。

とにかく君は、このスケベな主人公になって、女の子たちと麻雀デートをするのが目的なのだ。ガンバッテ脱がしてくれ。

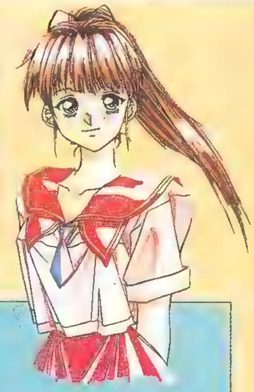
余談だが、各キャラクターの声(CV)は、OVA版の「同級生」と同じキャスティング(やよいさんは、まだ出てこないけど)。よって、アニメ版を見ておくと、より楽しめるぞ。





怒っても許してやんないよ。

田中美沙



年齢:18歳
血液型:B型
CV:こおろぎさとみ
主な作品:ママは小学4年生(水木なつみ)

陸上ができなくとも…

先負学園3年生。陸上部所属の通称「陸上部のバンビちゃん」。主人公の言動がカンにさわるらしく、会えばいつも口ゲンカになる。気性が激しく、言葉遣いも荒い女の子。

陸上が好きで、インターハイを目指して毎日のように練習していた。しかし、その激しい練習がたたり、足を負傷してしまう。

そしてある日のこと、部活中に大ケガを負ってしまい、好きな陸上を続けられなくなってしまう。

その知らせを聞いた君は、保健室へ向かった。いつもは元気な彼女も、今度ばかりはさすがに落ち込んでいる…。

そして君は彼女をなぐさめるため、これからは麻雀に打ち込むんだ、と強引に麻雀デートへ持っていくのであった。





斎藤亜子





蓬莱堂の純情娘

先負町にある薬局「蓬莱堂」の看板娘。

仕事柄からか、男性と知り合う機会が少ないらしく、キスさえしたこともない。子供のような無邪気さの残る、純情娘でもある。

彼女には先負学園で校医をしている姉、真子がおり、えらい美人なのだ。が、そんな姉に対して亜子はコンプレックスを持っていて「私は、姉さんのように綺麗じゃないから…」と口癖のように言う。

そんな彼女を君はしつこく誘い、ついに「今日だけよー」と麻雀デートに誘うことに成功する。



やっぱり、亜子さんはカワイイよね。

年齢：20歳
血液型：O型
CV：かないみか
主な作品：セーラームーンS(ミメット)

華蘿やよい





先負町のナイチンゲール

先負町にある「登渡り医院」に勤める、心優しい看護婦さん。

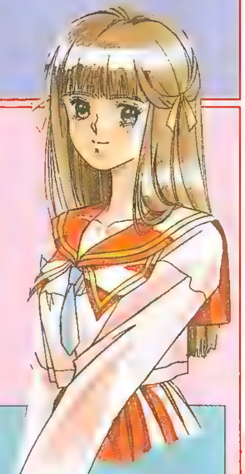
風邪をひいたと思い「登渡り医院」へ行った君は、診察室で彼女と会う。幸運なことに(?)、先生は急患のために病室のほうへ行ってしまう。

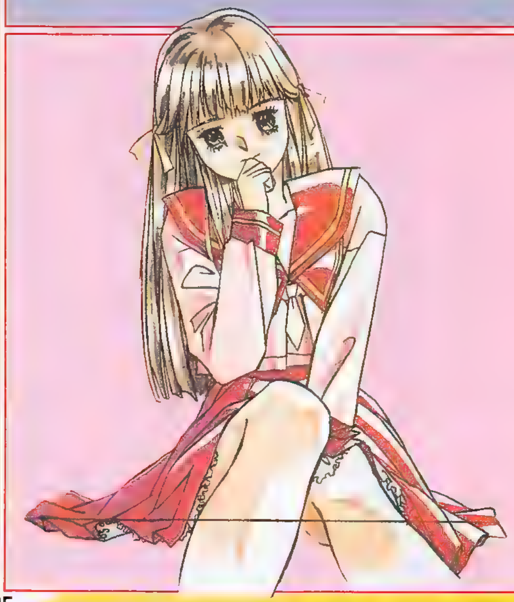
2人きりの診察室。ここぞとばかりに君は「先生が戻ってくるまでの間、僕のルールで麻雀しませんか?」と彼女を誘ってみた。

君が、自分の名前を知っていたことに気をよくした彼女は、その申し出を聞き入れ、麻雀デートに応じてくれる。

年齢：20歳
血液型：B型
CV：平松　晶子
主な作品：逮捕しちゃうぞ"OVA"(小早川美幸)

桜木　舞





理想の女の子とは…

先負学園3年生。水泳部所属で学園のマドンナ的存在の彼女は、君が最も好意を寄せている人物である。しかし、名家のお嬢様で近寄り難い雰囲気さえする彼女は、他の生徒から特別視されていた。

そんな中、彼女を特別扱いせず、再三にわたり麻雀しようと誘いに来る君に、彼女は少なからず親しみを感じていたのである。

ところが、勉強、茶道、華道にヴァイオリンといった公私共に多忙を極める彼女は、今日もその誘いを断ろうとする。

それに対し断固として食い下がる君の熱意に負け、ついに彼女は「少しくらいなら…」と麻雀デートに応じてくれるのだが…。

年齢：18歳
血液型：A型
CV：高橋　美紀
主な作品：マップス"OVA"(ジャルナ)

世の男共のサイフを空にさせたあのゲームのすべてがここに…

ゲーメストムックVol.7

スーパーリアル麻雀PV

予価1980円

いや〜、ホント、マジで勝てないんだよね、これが。みづきはなんとか、綾はやっと、晶に至ってはもう歯が立ちませんって感じ。でも晶の「ナニ」が一番見たいってんだからこまったもんだ。

な〜んて思ってたトコロにゲーメストで増刊が出るって耳にはさんだんだよ。これで、小銭はおろか千円札までもなくならずに晶のあのシーンが拝めるんだからもう万々歳ですよ。聞くところによるとCDロムも付録でつくらしいじゃないですか。もうこれは絶対、買いますよ。

3月4日発売



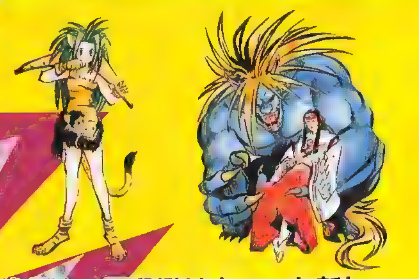
これから真サムをプレイし始める人たちへ送る

ゲーメスト増刊

真サムライスピリッツ 真侍魂修羅絵巻

発売中
定価680円





伏せや、下段避けといった新しいシステムを導入し、一気にゲームの奥深さを増した真サムライスピリッツ。新システムによるとっつきにくさをこの一冊でぬぐい去ってほしい。「真侍魂」を知る上で重要な一冊だ。

第10回ゲーメスト杯争奪
全日本鉄拳チャンピオンシップ
開催決定!!

無敵の技と最強の拳を持つ者よ、ここへ集え…

大会参加者大募集！

応募ハガキの締め切り2月25日！

大会開催日：3月25日(土)
会場：新宿三省堂ホール
受付開始：午後12：00(予定)



優勝者ならびに上位入賞者には豪華商品が盛りだくさん。また、ゲーメストのゲーム大会恒例の謎のイベントも用意！

■参加方法

今回の鉄拳大会に参加する方法はゲーメストに付いている応募ハガキに必要事項を記入のうえ、50円切手を貼り、応募ください。ただし応募者多数の場合は、抽選により決定させていただきます。なお、参加選手として抽選で選ばれた方には、3月中旬ごろまでに大会の案内とともに郵送で連絡いたします。

大会参加選手は256名、見学者は100名の枠を考えております。

■お問い合わせ

新声社全日本鉄拳チャンピオンシップ実行委員会
TEL：03(3293)9321

主催：新声社ゲーメスト　協賛：株式会社ナムコ

こんなゲームを作るスタッフたちが、仲間を求めている。



疾風 募集大作戦

ライジングはこれまでアーケードゲーム　魔法大作戦　や　疾風魔法大作戦　を世に送りだし、数多くのゲームファンから好評をいただいています。そんなファンの期待にさらに応えるために、当社では今、開発スタッフを募集しています。個性的な発想を大切にする当社の開発環境の中で、自由な雰囲気のスタッフたちと共に、あなたの実力を思いきり発揮してみませんか？　当社では次世代機にも積極的に取り組んでいます。ライジングの開発フロジェクトへのあなたの参加を待っています——。

【募集要項】

■勤務地　東京都大田区池上　■交通　東急池上線池上駅徒歩３分

■職種　ゲームプログラマー／グラフィックデザイナー

■資格　ゲームソフト制作経験者（業務用・家庭用）・CG経験者等、
年齢は18〜28才位まで

■勤務時間　9：00〜17：00（月〜金曜）　10：00〜17：00（第１、３土曜日）

■給与　社員（月給）162000〜350000円／アルバイト（時給）850〜2000円
＊どちらの場合も経験により優遇します。

■待遇　社員／交通費全額支給・社会保険完備・昇給年１回・賞与年２回
・借上社宅制度有り・保養施設有り（全国14ヵ所）
アルバイト／交通費全額支給・社員登用制度有り

■休日　日曜・祝日・土曜（第２、第４、第５）

■休暇　有給休暇初年度７日・夏季冬季特別休暇有り

■応募　電話連絡後、履歴書・職務経歴書（書式自由）及び作品（デザイナー希望の場合）を送付　＊作品は返却します。職務経歴等のプライバシーは厳守致します。
入社日等応談可。気軽にお電話をおかけ下さい。

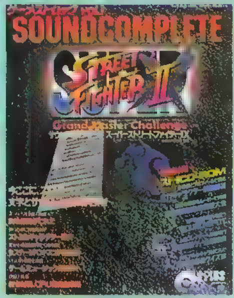
RAIZING

株式会社　ライジング
〒146 東京都大田区池上3-32-17 第2木原ビル3F
TEL.03-3754-9782

GAMEST 増刊号・ビデオ・CD・ムック バックナンバーリスト

オ、オ、オレ、オレ、オレのタマシイッ!

ムック



ゲーメストムックVol.1 サウンドコンプリート スーパーストリートファイターⅡX

■136頁　■定価3500円
■商品番号：GMC-1
■付録：CD-ROM(Macintosh対応)

ゲーメストムックの第一弾はマッキントッシュ対応の豪華CD付きだ！CDは各キャラ別ステージ曲、ストⅡクイズ、プロフィール、必殺技比較とゴージャスな内容だ。

ムック



ゲーメストムックVol.2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■208頁　■定価1280円
■商品番号：GMC-2
■付録：巨大ポスター

SNK格闘シリーズの集大成、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

黒豹の援護を得て、極悪な強さを見せつけるルガールもこれを見ればラクラククリア間違いなしだ。ルガール、京の父を含む27キャラ分の描き下ろしもドーンと公開だ！

ムック



ゲーメストムックVol.4 真サムライスピリッツ

■232頁　■定価1380円
■商品番号：GMC-4
■付録：真サムポスター

真サムライスピリッツの攻略は、これでとどめ！黒子やミヅキも含めた完全な技表。相関図と合わせて読めば、全キャラの関係が理解できる完全なエンディング集。そして完全な攻略。世界の平和を乱す暗黒神と、いまこそ未来をかけて！





伝説の必殺技「ジャンニーキックプ」の全貌を、今ここに！大で出せば、並の編集者程度ならばイチコロ。せつなそうな顔で繰り出すのがポイントだ。

ゲーメストビデオ第13弾 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

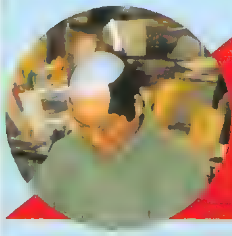
■90分　■定価6500円
■商品番号：GV-13
■付録：紅丸&東ヅラセット

8チーム、24人の魂をテープの中に完全収録。ゲーセンで見かけたあの技、出せなくて涙にくれたあの技、彼女にかけた思い出のあの技、ぜんぶまとめてゲーメストKOFビデオ!!

ゲーメストビデオ第14弾 真サムライスピリッツ

90分にぎっしり詰まった、対CPU攻略、対戦攻略、連続技！よーするに勝つためのテクニックが満載なのよ、これが。なかでも見物なのが、ミヅキ攻略と黒子攻略。いくら頑張っても勝てなかったチミも、多分恐らくいやや必ずや、勝利できるようになるハズ。もちろん観賞用としてもナイスな出来。「あらあら、まあまあ」って言ってるうちに、嵐のように90分が過ぎ去っていくのだ。おそるべし。そして今回の特別付録は「十兵衛アイパッチ」！ナイスミドル柳生十兵衛になりきりたいヒトに超朗報ってカンジー！





てなわけで、

真サムライスピリッツビデオ
価格:4800円
付録:十兵衛アイパッチ
絶賛発売中!

平成7年2月15日仏滅

ⓓで 屋瓦版ミニマム

うっす!!元気してるか?瓦版ミニマムだ。実は最近届いたハガキの中に、ビデオ付録の使用例を実演する編集部アシスタント、ジョリー・ボサノバを、田渕健康やしもでんと勘違いする輩が多いのだ。

奴は増刊でお馴染みのジョリーン高安であり、編集部一ヒゲの濃い男。どこでどう間違えたのかはわからないが、ジョリーと間違われた2人はちょっとイヤーンな感じらしい。あれらの写真は、私が構成しているだけに、とばっちりが非常に怖いので、そこのところはよく注意しておくように。

ちなみに、しもでんはちょんまげに恋してる変な奴である。間違うなよ。

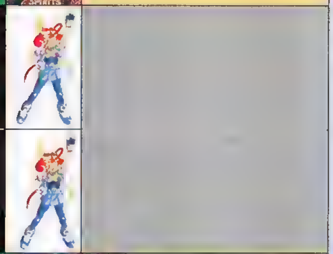


これが問題の写真。

ハイスコアのページの横長のイラスト募集…

今回のキャッチャー **ヒ　デ**

増刊号	ストリートファイターII	No.64('91年10月号増刊) 1000円 [付録]描きおろし巨大ポスター
増刊号	ストリートファイターIIダッシュ	No.77('92年9月号増刊) 1200円 [付録]ストIIダッシュポスター
増刊号	1991オールカプコン	No.81('92年11月号増刊) 1200円 [付録]描きおろし巨大ポスター
増刊号	ギャルズアイランド2	No.87('93年3月号増刊) 1200円 [付録]春麗豪華ポスター
増刊号	餓狼伝説2	No.91('93年5月号増刊) 1200円 [付録]大張正己描きおろしポスター
増刊号	ワールドヒーローズ2	No.99('93年9月号増刊) 1200円 [付録]遊べるマッドマンお面ポスター
増刊号	サムライスピリッツ	No.102('93年11月号増刊) 1280円 [付録]ガル&ナコポスター
増刊号	最新格闘ゲーム2	No.104('93年12月号増刊) 980円
増刊号	餓狼伝説スペシャル	No.106('94年1月号増刊) 1280円 [付録]餓狼ポスター
増刊号	スーパーストリートファイターII	No.108('94年2月号増刊) 1280円 [付録]スパーストII特大ポスター
増刊号	ギャルズアイランド3	No.112('94年4月号増刊) 1280円 [付録]ギャルズカレンダー
増刊号	龍虎の拳2	No.115('94年5月15日号増刊) 1280円 [付録]SNK特大ポスター
増刊号	バーチャファイター	No.117('94年5月30日号増刊) 1280円 [付録]バーチャファイターフルモーションポスター
増刊号	スーパーストリートファイターIIX	No.120('94年7月19日号増刊) 1280円 [付録]スーパーストIIXポスター
増刊号	ワールドヒーローズ2JET	No.123('94年8月15日号増刊) 1280円 [付録]ワーヒー2JETポスター
増刊号	極上パロディウス	No.125('94年9月15日号増刊) 1280円 [付録]こいつ&あいつペーパークラフト
増刊号	ヴァンパイア	No.129('94年10月30日号増刊) 1380円 [付録]ヴァンパイアポスター
増刊号	真サムライスピリッツ	No.133('94年12月15日号増刊) 680円
ムック	サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX	ムックVol.1 GMC-1 3500円 [付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM(Macintosh対応)
ムック	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	ムックvol.2 GMC-3 1280円 [付録]巨大ポスター
ムック	豪血寺一族2	ムックvol.3 GMC-2 1680円 [収録]スーパーアレンジCD
ムック	真サムライスピリッツ	ムックVol.4 GMC-4 1380円 [付録] 真サムポスター
ムック	バーチャファイター2	ムックVol.5 GMC-5 780円
ビデオ	餓狼伝説2	GV-2 収録時間60分 6000円 [付録]舞さま扇子
ビデオ	ワールドヒーローズ2	GV-3 収録時間64分 6000円 [付録]雑君紙相撲
ビデオ	サムライスピリッツ	GV-4 収録時間120分 7000円 [付録]五輪の書
ビデオ	餓狼伝説スペシャル	GV-6 収録時間120分 7000円 [付録]攻略小冊子
ビデオ	スーパーストリートファイターII	GV-7 収録時間90分 6800円 [付録]攻略小冊子
ビデオ	龍虎の拳2	GV-8 収録時間90分 6800円 [付録]攻略小冊子
ビデオ	スーパーストリートファイターIIX	GV-9 収録時間100分 7000円 [付録]バルログ仮面
ビデオ	ワールドヒーローズ2JET	GV-10 収録時間70分 6500円 [付録]雑君JETコースター
ビデオ	極上パロディウス	GV-11 収録時間80分 6000円 [付録]猫戦艦紙模型
ビデオ	ヴァンパイア	GV-12 収録時間90分 6800円 [付録]フォボスペーパーキット
ビデオ	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	GV-13 収録時間90分 6500円 [付録]紅丸&東ヅラセット
ビデオ	真サムライスピリッツ	GV-14 収録時間90分 4800円 [付録]十兵衛アイパッチ
CD	戦国エース	GCD-1 収録時間35分 3000円
CD	アルティミットエコロジー	GCD-2 収録時間45分 2800円
CD	魔法大作戦	GCD-3 収録時間47分 1800円



各商品のお買い求め方法

●ゲ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」で入手可能!

お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店 TEL：03-3293-9325
▶ゲ屋大阪上六店 TEL：06-775-9348
▶読者サービス部 TEL：03-3293-9326（月曜～金曜10：00～18：00）

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。

●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.134～P.136「読者サービス部」をごらんください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込みは×です）。
株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL:03-3293-9326

注文書

お客様のお名前
お客様の住所
TEL.（　　）

ムック注文数	タイトル	商品番号	申込数	冊
CDビデオ注文数	タイトル	商品番号	申込書	本 枚
増刊号注文数	タイトル	商品番号	申込数	冊

株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL：03-3293-9326

取り扱い書店印
TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。



VIDEO SYSTEM
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
吠えろサンダー
ハイパーアタック！
燃える闘志さらに過激に、バレーは、いまスポーツを超える。
魂のサーブ、怒りのスパイクをコートに叩き込め！
大好評「スーパーバレー」、
ネオジオCDで新発売！
POWER SPIKES II
パワースパイクスIICD
NEO·GEO CD
■簡単操作で多彩なアタック！
5種のサーブ、8種のスパイクでバリエーション豊かな攻撃、緊迫のゲーム展開。
■ボールが赤くなったらベストタイミング！
新生ハイパーモード
●コマンド入力+Bボタンで必殺サーブ・スパイク炸裂！
必殺技は各チームで異なり、26通りの必殺サーブ・必殺スパイク可能。
●白熱のダメージ対戦！
●POWERゲージで一発逆転！
レシーブでゲージアップ！ FULL POWERで必殺技を決めるとダメージが強烈。
必殺技+ダメージ対戦
新・ハイパーモード
世界の強豪8ヵ国が登場
ワールド男子&女子モード
3モードセレクト
ネオジオCD専用ソフト 6,800円（予価・税別） 3月発売予定
ハイパフォーマンス・ゲームマシン「ネオジオCD」
希望小売価格49,800円（税別）
ネオジオCD トップローディングタイプ
■製品の仕様等は変更する場合があります。
ビデオシステム株式会社 ユーザーテレフォン075(723)1544
〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 ©VIDEO SYSTEM 1994 ネオジオはSNKの登場商標です。


The Future Is Now
SNK
新製品
餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY
がろうでんせつ3
©SNK 1995


Coming soon!!
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564 大阪府吹田市豊津町18-12　■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200　大阪☎06(339)0110　※電話番号はお間違えなく。

CAPCOM

秘めたる想いを胸に、新たな運命が始まる。

闇からの咆哮に、二つの妖星が動きだした。
己の思念をまっとうするために。
いざ、闘わん…。呪われた血に終止符を打つために。
ダークストーカーズとのケリをつける日は近い。

VAMPIRE HUNTER™

Darkstalkers' Revenge

ヴァンパイア　ハンター

- ビギナーでも安心して上級者に挑める[オートガード]
- ゲージに必殺技をストックし連続攻撃[スペシャルゲージ]
- パワフルな連続技がオートで使える[チェーンコンボ]

Vol. 1

Hunter's NEWS

新キャラクター登場!

[ダーク　ハンター]

ドノヴァン

ダークストーカーズの存在を憎み、そのすべてを葬り去るべく闘う男、ドノヴァン。彼の願いは、自分のような悲しい存在を、２度とこの世に産み落とさせないことである。そう…人と魔族の間に生まれる、忌まわしき[半魔族]の血を絶つために…。

少女の名はアニタ。とある町で出会ってから、ドノヴァンのあとをついてくるようになった。彼女もまた、生来備わっていた特殊な能力(念動力)ゆえ、人々から奇異の眼で見られ、恐れられていたため、すべての感情を失い、涙も微笑みもなくした少女だった。ドノヴァンを慕うのは、彼の瞳に同じ光を感じたからであろうか。



大募集

[ヴァンパイア　ハンター発表記念]

闇のイラスト＆コスプレ大募集キャンペーン実施中!!

[ヴァンパイア　ハンター]のキャラクターイラストやコスプレ写真をカプコンに送ってくれ! 抽選で素敵な賞品や参加賞を、たくさん用意しているゾ。

●募集期間：2／15～3／31(3／31締切有効)●発表：4／末頃●サイズ：(イラスト)…はがきサイズ、(コスプレ写真)…Lサイズまたはサービスサイズにて、全身写真とバストアップ写真を、１セットにしてご応募ください。

●送り先・お問い合わせ：〒540大阪市中央区内平野町3-1-3(株)カプコン アーケード販売促進室係　TEL(06)920-3648

ご注意：ご応募いただいたイラストや写真はお返しできません。また、応募されたイラスト、写真に関する著作権は、当社帰属とさせていただきます。あらかじめご了承ください。

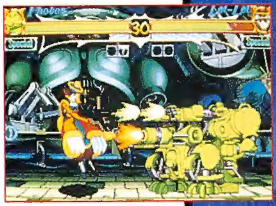
最新アーケードゲーム[VAMPIRE HUNTER]、また今回登場した最新情報コーナーの[Hunter's NEWS]など、キミの感想やご意見、ご希望などをドシドシ送ってくれ!
送り先：〒540大阪市中央区内平野町3-1-3　(株)カプコン[Hunter's NEWS]係

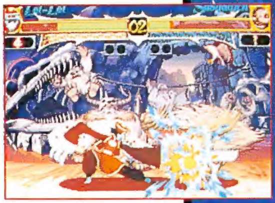
＜カプコンソフト情報＞
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834　仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493
広島／(082)243-6264　松山／(0899)34-8786　福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

CPS II 第9弾











画面は開発中のものです。

株式会社カプコン®
＜アーケード営業統括部＞
●アーケード西日本営業部／ 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●アーケード東日本営業部／ 〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

ゲーメスト

March 3.15 1995

No.138

平成7年3月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第10巻第4号通巻第138号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321

特別定価550円(本体534円)送料148円



雑誌22443-3/15 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan

T1022443030559